Gerhard Müller

Vergleichende Untersuchungen über den Einfluß zweier Varianten der Grundlagenausbildung im Fechten auf das fechtspezifische und allgemeinsportliche Leistungsvermögen von Jungen im Alter von 9 - 11 Jahren

Dissertation
zur
Erlangung des akademischen Grades
Doktor der Sozialwissenschaft
in der Fakultät
für Sozial- und Verhaltenswissenschaften
der Eberhard-Karls-Universität Tübingen

ANHANG

1984

GERHARD MÜLLER

A N H A N G

zur

Dissertation

Vergleichende Untersuchungen über den Einfluß zweier Varianten der Grundlagenausbildung im Fechten auf das fechtspezifische und allgemeinsportliche Leistungsvermögen von Jungen im Alter von 9 - 11 Jahren

ANHANG I

Lehrmaterial zur 3-Waffenausbildung
(LEHRBUCHENTWURF)

INHALTSVERZEICHNIS

		Seite Lehrbuch	Seite Anhang
ANHANG I:	LEHRMATERIAL ZUR 3-WAFFENAUSBILDUNG (Lehrbuch-Entwurf)	1	6
1.	Ausbildungspläne	1	6
1.1	Etappe I	1	7
1.2	Etappe II	2	8
2.	Ausbildungsinhalte		
2.1	Inhalte der Lehrkomplexe		
2.1.1	Das Repertoire der Stellungen im Fechten	3	9
2.1.1.1	Programm	3	9
2.1.1.2	Wissensspeicher	20	26
2.1.1.2.1	Systematik	22	28
2.1.1.2.2	Termini	23	29
2.1.1.3	Kenntnistest (v)	25	31
2.1.1.4	Kenntnistest (m)	28	34
2.1.2	Einführung in die Zweikampfsportart FECHTEN	29	35
2.1.2.1	Programm/Wissensspeicher	29	35
2.1.2.2	Kenntnistest (v)	41	47
2.1.3	Das Repertoire der Bewegungen im Fechten	43	49
2.1.3.1	Programm	43	49
2.1.3.2	Wissensspeicher	56	62
2.1.3.2.1	Systematik	58	64
2.1.3.2.2	Termini	59	65
2.1.3.3	Kenntnistest (v)	61	67
2.1.3.4	Kenntnistest (m)	64	70
2.1.4	Die Kennlinien der Fecht-Technik	65	71
2.1.4.1	Algorithmen zur "TECHNIK-Steuerung und -regelung"	65	71
2.1.4.2	Kenntnistest (v)	67	73
2.1.4.3	Kenntnistest (m)	68	74
2.1.5	Das Degengefecht	69	75
2.1.5.1	Programm/Wissensspeicher	69	75
2.1.5.2	Kenntnistest (w)	70	76
2.1.6	Die Kampfformen der Klingenbewegungen	71	77
2.1.6.1	Programm	71	77
2.1.6.2	Wissensspeicher	78	84
2.1.6.2.1	Systematik	79	85
2.1.6.2.2	Termini	80	86

		Seite Lehrbuch	Seite Anhang
2.1.6.3	Kenntnistest (v)	82	88
2.1.6.4	Kenntnistest (m)	85	91
2.1.7	Das Florettgefecht	86	92
2.1.7.1	Programm/Wissensspeicher	86	92
2.1.7.2	Kenntnistest	88	94
2.1.8	Struktur und Funktion des Kampfgerichts im Fechten	90	96
2.1.8.1	Struktur und Funktion des Kampfgerichts	90	96
2.1.8.2	Algorithmus zur Trefferermittlung für den Kampfleiter	92	98
2.1.8.3	Kenntnistest (v)	93	99
2.1.8.4	Kenntnistest (p) (praktisch)		
2.1.9	Das Säbelgefecht	94	100
2.1.9.1	Programm und Wissensspeicher	94	100
2.1.9.2	Kenntnistest	95	101
2.1.10	Die Kurzformen der Fecht-Termini	96	102
2.1.11	Fechtaktionen/Fechttaktiken/Fechtstrategien	97	103
2.1.11.1	Programm/Wissensspeicher	97	103
2.1.11.2	Angriffe I. Absicht	108	114
2.1.11.2.1	Wissensspeicher	108	114
2.1.11.2.2	Kenntnistest	110	116
2.1.11.3.1	Verteidigung I. Absicht	111	117
2.1.11.3.2	Wissensspeicher	112	118
2.1.11.3.3	Kenntnistest	114	120
2.1.11.4	Angriffe II. Absicht	115	121
2.1.11.4.1	Wissensspeicher	115	121
2.1.11.4.2	Kenntnistest	118	124
2.1.11.5	Angriffe III. Absicht (Wissensspeicher)	119	125
2.1.12	Einige Regeln für richtiges strategisch-taktisches Handeln	120	126
2.2	Inhalte des Stundenteils "Erwärmung"	221	127
2.3	Inhalte des Stundenteils "Testtraining"	129	135
2.4	Inhalte des Stundenteils "Spezialkomplex-training"	136	142
2.5	Repertoire, Systematik und Terminologie der standardisierten Verfahren des Übungsab-laufs (Organisationsformen)	139	145
2.6	System speziell erzieherischer Maßnahmen	142	148
2.6.1	Maßnahmeplan zur Sicherung und Verbesserung positiver Einstellungs- und Verhaltens-afferenzen	142	148
2.6.2	Trainingsordnung	145	151
2.6.3	Kriterien des Wettbewerbs	146	152

ANHANG II: BESCHREIBUNG DER TESTE, TABELLEN
GRAPHISCHE DARSTELLUNGEN

TEIL I: BESCHREIBUNG DER TESTE

		Seite
1	Wettkampfleistung	154
2	Parade-Angriffsvermögen (PARANG)	155
3	Angriffsvermögen	158
4	Kraftvielseitigkeit I	159
5	Schlagball	160
6	Weitsprung mit Anlauf	161
7	Paradevermögen	162
8	Kniebeugen 30	163
9	Klingentechnik	164
10	Trampoline-Kür	166
11	Spezielle Leistungsbereitschaft	168
12	Armstreck-Maximalkraft	169
13	Beinstreck-Maximalkraft	170
14	Kraftvielseitigkeit II	171
15	10 m - Sprint	173
16	Spezielles Koordinationsvermögen	174
17	Medizinballstoß	175
18	BARTH-Reaktion	177
19	Spezielle Kenntnisse	178
20	800 m - Lauf	179
21	Fecht_Technik	179
22	Prellballslalom	180
23	Klimmzüge	182
24	Klappmesser 10	183
25	Liegestütze	184
26	Weitsprung aus dem Stand	185
27	60 m - Lauf	186
28	Handstand	187
29	Klimmzüge 10	189
30	Schnellkraftvielseitigkeit	190
31	Kasten-Durchlauf	191
32	Liegestütze 10	192
33	Stangenklettern	193
34	Kasten-Bumerang	194
35	Allgemeine Reaktion (KZ)	196
36	Beinheben und -senken 10	199
37	Aufrichten des Oberkörpers aus der Bauchlage 10	200
38	Zielwurf	201
39	Allgemeine Reaktion (sec)	202
40	Beintechnik	203
41	Fußballslalom	204
42	Fußballjonglerie	206
43	Kopfstand	207
44	Aufrichten des Oberkörpers aus der Rückenlage 10	208
45	2 Bälle gegen die Wand	209
46	2 Bälle rechte Hand	211
47	3 Bälle Kaskad	212
48	3 Bälle Sternwurf	213
49	Handjonglerie	214
50	Spagat	215
51	Ausschultern	216

TEIL II : TABELLEN

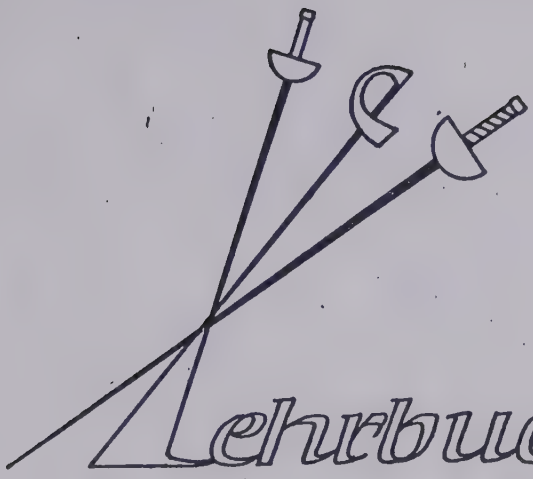
		Seite
Tabelle 1:	Personeller Verlauf des pädagog.Experiments	218
2:	Aufnahme- und Kontrolltestkomplex-Ergebnisse	219
2.1:	aller an der Aufnahmeprüfung teilgenommenen Schüler	219
2.2:	der die 2½ Jahre Ausbildungsexperiment absolvierenden Schüler	220
3:	Seitspagat	221
4:	Ausschultern	222
5:	Reaktion (Sekunden-Testbatterie)	223
6:	Reaktion (Kennziffer-Testbatterie)	224
7:	Schnellkraft (Testbatterie)	225
8:	Armstreck-Maximalkraft	226
9:	Beinstreck-Maximalkraft	227
10:	Kraftvielseitigkeit (Kraft II)	228
11:	Handstand	229
12:	Trampolinekür	230
13:	Prellballslalom	231
14:	2 Bälle rechte Hand	232
15:	60 m - Lauf	233
16:	Kasten-Bumerang	234
17:	Schlagballweitwurf	235
18:	800 m - Lauf	236
19:	BARTH-Reaktion (Kennziffer-Batterie)	237
20:	Spezielle Bewegungskoordination	238
21:	Klingentechnik	239
22:	Beintechnik	240
23:	Paradevermögen	241
24:	Angriffsvermögen	242
25.1:	Wettkampfleistung Querschnitte zwischen beiden Gruppen nach der I. und II. Etappe	243
25.2:	Wettkampfleistung nationaler Querschnitte nach der I. Etappe	244
25.3:	Wettkampfleistung nationaler Querschnitte nach der II. Etappe	245
26:	Spezielle Kenntnisse	246
27:	" Leistungsbereitschaft	247
28:	Multivariate Analyse am Ende der Fecht-Grundlagen-Ausbildung mit der Matrixvariante 1	248
28a:	Korrelationsanalyse	248
b:	Faktoranalyse/Hauptkomponenten-Methode	249
c:	" /Varimax Rotation	250
d:	" /Spezielle Transformation	251
29:	Multivariate Analyse am Ende der Fecht-Grundlagen-Ausbildung mit der Matrixvariante 2 (Faktoranalyse 1)	
29a:	Korrelationsanalyse	252
b:	Faktoranalyse/Hauptkomponenten Methode	253
c:	" /Varimax Rotation	254
30:	Multivariate Analyse am Ende der Fecht-Grundlagen-Ausbildung mit der Matrixvariante 2 (Faktoranalyse 2)	
a:	Korrelationsanalyse	252
b:	Faktoranalyse/Varimax Rotation	256
c:	" /Spezielle Transformation	257
31:	Ergebnisse der ValiditätsPrüfung	258
32:	" der Reliabilitäts- und Objektivitätsprüfung	268

TEIL III: GRAPHISCHE DARSTELLUNGEN

		Seite
Graph.Darst. 2:	Stichprobenvergleiche mit Großzahl-untersuchungen vor Beginn des pädagog. Experiments	271
3:	Seitspagat	272
4:	Ausschultern	273
5:	Reaktion (Sekunden-Testbatterie)	274
6:	Reaktion (Kennziffer-Testbatterie)	275
7:	Schnellkraft (Testbatterie)	276
8:	Armstreck-Maximalkraft	277
9:	Beinstreck-Maximalkraft	278
10:	Kraftvielseitigkeit (Kraft II)	279
11:	Handstand	280
12:	Trampolinekür	281
13:	Prellballslalom	282
14:	2 Bälle rechte Hand	283
15:	60 m - Lauf	284
16:	Kasten-Bumerang	285
17:	Schlagballweitwurf	286
18:	800 m - Lauf	287
19:	BARTH-Reaktion (Kennziffer-Batterie)	288
20:	Spezielle Bewegungskoordination	289
21:	Klingentechnik	290
22:	Beintechnik	291
23:	Paradevermögen	292
24:	Angriffsvermögen	293
25.1:	Wettkampfleistung	294
25.2:	"	295
25.3:	"	296
26:	Spezielle Kenntnisse	297
27:	" Leistungsbereitschaft	298
28:	Stichprobenvergleiche mit Großzahlunter-suchungen nach Abschluß der Fecht-Grundlagenausbildung	299
29:	Leistungsstruktur des Fechters	300

ANHANG I

LEHRMATERIAL ZUR 3-WAFFENAUSBILDUNG



Lehrbuch

für die Fechtausbildung mit allen 3 Waffen

(Entwurf)

Anhang zum Lehrbuch

Tabelle **1.1** : 3 Waffen – Grundlagen – Ausbildungsprogramm

T.1 I. Etappe – Unterrichtsetappe Dauer 5 Monate

TE Nr	15' Erwärmung	5'	45' Haupt - Thema	5'	15' Test - Training (Standards)	5'	30' Ausklang	Spezielle Erziehungsmaßnahmen (zu Beginn oder am Ende der Tr. - Einheit)
1	Schwarzer Mann		1 Pro1 : Fechtstellungen / Stellungselemente		Schnellkraft		Völkerball	Darstellung und Erläuterung von Ausbildungsgang u. - Ziel Einteilung der Riegen, Benennung der Riegenführer + Stellvertreter
2	Staffel - Wettbewerbe (Läufe)		2 Ü : . . / .		Beweglichkeit		Ball über die Linie	
3	Schwarz - Weiß		3 Te 1 : . . / .		Bewegungsschnelligkeit		Korbball	Einführung in die Trainings - u. Wettkampf - Verhaltensordnung
4	Bär komm raus !		4 Ü : . . / .		Gewandtheit		Fußball	Einführung in den Wettbewerb der „Leistungsbereitschaft"
5	Feuer, Wasser, Sturm		5 Pro 2 : Einführung in die Zweikampfsportart „Fechten"		Kraftausdauer		Raufball	Einführung in die Antrete - u. Meldeordnung
6	Seilspiele		6 Zu : zusammenfassende Wiederholung „Fechtstellung"		Geschicklichkeit		Krebsfußball	Antrete - und Meldeübungen (Wettbewerb)
7	Bock, Grätsche, Kasten		7 Te 2 : Einführung in d. Zweikampfsportart „Fechten"		Maximalkraft		Prellball	Information üb. d. Vorbilder im internation. Fechtsport
8	Torwart - Spiel		8 Pro 3 : Fechtbewegungen		Rest - Teste (nicht geschaffte)		Volleyball	. . . . nationalen .
9	Treibball am Boden		9 Ü : . Florett / Degen		Schnellkraft		PARANG, der Duart, Riegenmeister	Antretewettbewerbe (Linie, Gasse, Reihe, ausgerüstet bewaffn.
10	Gassendeckelziehen		10 Ü : . Säbel		Beweglichkeit		. . . .	.
11	Staffelwettbewerbe (Seil)		11 Te 3 : .		Bewegungsschnelligkeit		Ball unter die Linie	Auf - und Abrüstungswettbewerbe (Geräteauf - u. Abbau)
12	Fechthiebhasche		12 Zu : zusamm. Wiederholung „Fechtbewegungen"		Gewandtheit		Fußball - Tennis	
13	Staffelwettb. (Gewandt./Geschickl.		13 Pro 4 : Algor. d. Steuerung u. Regelung d. fechter. Bewegungen		Kraftausdauer		Boxen	Marschier - Wettbewerbe zwischen den Riegen
14	Fechtstoßhasche		14 Ü : Schnelligkeitstechnikvariante		Geschicklichkeit		Fußball	
15	Partnerspiele		15 Te 4 : Algor. d. Steuerung u. Regelung d. fechter. Bewegungen		Maximalkraft		Völkerball	1. Zwischenauswertung des Wettbewerbes „Leistungsbereitschaft"
16	Hasche - Spiele		16 Pro 5 : „Das Degengefecht"		Rest - Teste		Degenturnier (Riegenmeisterschaft)	
17	Schwarzer Mann		17 Te 5 : „Das Degengefecht"		. . (.)		. . (.)	Kritische Einschätzung der Anzug s ordnung + Körperpflege
18	Staffelwettbewerbe (Läufe)		18 Pro 6 : „Die Kampfformen d. Klingenbewegung"		Schnellkraft		Fußball	
19	Schwarz - Weiß		19 Ü : . . d. . Florett		Beweglichkeit		Raufball	Bildung eines Schüleraktiv aus den besten 5 der Gruppe
20	Bär komm raus !		20 Ü : . . d. . Säbel / Degen		Bewegungsschnelligkeit		Krebsfußball	
21	Feuer, Wasser, Sturm		21 Te 6₁ : . . d. . Florett / Degen		Gewandtheit		Prellball	„Randbemerkungen" zum Tagesauswertungsergeb.
22	Seilspiele		22 Te 6₂ : . . d. . Säbel		Kraftausdauer		Volleyball	
23	Bock, Grätsche, Kasten		23 Pro 7 : „Das Florettgefecht"		Geschicklichkeit		Florett - Turnier (Riegenmeisterschaft)	Hinweise zur Verantwortung + Moral der Kampfrichter
24	Torwart - Spiel		24 Te 7 : .		Maximalkraft		. . (.)	
25	Treibball am Boden		25 Pro 8 : „Struktur u. Funktion des Kampfgerichts"		Rest - Teste		Ball u. der Linie	
26	Gassendeckelziehen		26 Te 8 : . u . . . (v.u.m)		Schnellkraft		Riegenflorett - Turnier / Kampf - Übung	„Randbemerkungen" z. Tagesauswertungsergebnis
27	Staffelwettbewerbe (Seil)		27 Pro 9 : „Das Säbelgefecht"		Beweglichkeit		. . . z. .	
28	Fechthiebhasche		28 Te 9 : .		Bewegungsschnelligkeit		Boxen	
29	Staffelwettb. (Gewandt./Geschickl.)		29 Pro 10 : Kurzformen der Fecht - Termini		Gewandtheit		Fußball	
30	Fechtstoßhasche		30 Pro 11 : Fechtaktionen / Fechttaktiken / Fechtstrategien		Kraftausdauer		Säbelturnier (Riegenmeisterschaft)	Kampfmoral u. - Unmoral im Säbelfechten Demonstration + Erläuterung an einigen Beispielen
31	Partnerspiele		31 Pro 12 Angriffe I. Absicht		Geschicklichkeit		. . (.)	
32	Hasche Spiele		32 Te 12 : . I .		Maximalkraft		Korbball	Abfragen der Verhaltensnoten in der Schule
33	Schwarzer Mann		33 Pro 13 : Verteidigung I. Absicht		Test - Reste		Fußball	
34	Staffelwettbewerbe (Läufe)		34 Te 13 : . I .		Schnellkraft		Raufball	Abfragen des Theorienotendurchschnitts in der Schule
35	Schwarz - Weiß		35 Pro 14 : Angriffe II. Absicht		Beweglichkeit		Krebsfußball	
36	Bär komm raus !		36 Te 14 : . II .		Bewegungsschnelligkeit		Prellball	Diskussion der Schulsportnote
37	Feuer, Wasser, Sturm		37 Pro 15 : Angriffe II. Absicht		Gewandtheit		Volleyball	
38	Seilspiele		38 Pro 16 : Grundregeln der Strategie und Taktik		Kraftausdauer		Ringhockey	Siegerehrung im Wettbewerb „Leistungsbereitsch."
					Geschicklichkeit		Ringen	. im . „Athletik"
					Maximalkraft		Ball unter die Linie	. im . „Kampfleistung"

Tabelle 1.2 : 3 Waffen - Grundlagen - Ausbildungsprogramm / Trainingseinheiten - Stoffverteilungsplan

II Etappe - Trainingsetappe -

				15'	Komponenten - Training: 10' TE / TA	10'	10'	15'	Komplex - Training: Parang (20)							Offdef (10)				Bed Assaut (10)					20'
…rnstag-/…rnier	Woche	Train.E	Waffe	Erwärmung	spez. Geschicklichkeit (im Stand bzw. mit Ausfall)	Spez. Gewandtheit (mit Pat., Balestra, Rad. Fl.)	Spez. Schnelligkeit in sec	Test - Training	Klinglage	Paraden 1	Paraden 2	Hiebe 1	Hiebe 2	Hiebe 3	Hiebe 4	Paraden 1	Paraden 2	Hiebe 1	Hiebe 2	Klinglage	Paraden 1	Paraden 2	Hiebe 1	Hiebe 2	Ausklang
…orett	1	1	Fl	Schwarzer Mann	einfache Angriffe I Absicht	Jnhalt der Spalte Geschicklichkeit verwenden und unter neuen obengenannten Aspekt üben	Jnhalt der Spalte Geschicklichkeit verwenden und unter neuen obengenannten Aspekt üben	Schnellkraft	Te E	dir	dir					dir	dir			Te E	dir	dir			Völkerball
		2	Sä	Staffeln (Läufe)	zusamm • I •			Beweglichkeit				K	F					K	F				K	F	Ball u d Leine
…egen	2	3	Fl	Schwarz - Weiß	Parade - Abwehr I Absicht			Schnelligkeit	Te E	Co	dir					Co	dir			Te E	Co	dir			Korbball
		4	Sä	Bär komm raus!	Riposte - • I •			Gewandtheit				K	B					K	B				K	B	Fußball
	3	5	Fl	Feuer, Wasser, Sturm	Stoß - Angriffe (I u II)			Kraftausdauer	Te E	Co	Co					Co	Co			Te E	Co	Co			Raufball
		6	Sä	Seilspiele	Cofi - • (I u II)			Geschicklichkeit				K	F	B				K	F				K	F	Krebsfußball
	4	7	Fl	Bock, Grätsche, Ka	Cifi - • (I u II)			Maximalkraft	Te E	Co	Haci					Co	Haci			Te E	Co	Haci			Prellball
		8	So	Torwart - Spiel	Coufi - • (I u II)			Rest - Teste				S	G					S	G				S	G	Volleyball
…öbel	5	9	Fl	Treibball a Boden	Paradefint - Abwehr			Schnellkraft	Te E	Co	Haco					Co	Haco			Te E	Co	Haco			Ringhockey
		10	Sä	Gossendeckelziehen	einfache Fortsetz Angriffe			Beweglichkeit				S	G	Casto				S	G				S	G	Ringen
…egen	6	11	Fl	Staffeln (Seil)	Scheinparade - Abwehr			Schnelligkeit	Te E	Haci	dir					Haci	dir			Te E	Haci	dir			Boxen
		12	Sä	Fechthiebhasche	zusamm Stoß - Angriffe			Gewandtheit				B	K					B	K				B	[illegible]	Ball u d Leine
	7	13	Fl	Staffeln (Gewandt)	• Cofi - •			Kraftausdauer	Te E	Haci	Co					Haci	Co			Te E	Haci	Co			Fußball
		14	So	Fechtstoßhasche	• Cifi - •			Geschicklichkeit				B	F					B	F				B	F	Fußballtennis
	8	15	Fl	Partnerspiele	• Coufi - •			Maximalkraft	Te E	Haci	Haco					Haci	Haco			Te E	Haci	Haco			Völkerball
		16	So	Hasche - Spiele	Sperrstoß - Abwehr			Rest - Teste				B	F	K				B	F				B	F	Ball u d Leine
…rett	9	17	Fl	Med - Ballspiele	Ausweichgegenangriffe			Schnellkraft	Te E	Haco	dir					Haco	dir			Te E	Haco	dir			Korbball
		18	Sä	Tennisball - Spiele	Kontraktionsangriffe			Beweglichkeit				beliebig						beliebig					beliebig		Fußball
…gen	10	19	Fl	Staffeln (Gesch)	Contrariposte - Angriffe			Schnelligkeit	Te E	Haco	Co					Haco	Co			Te E	Haco	Co			Raufball
		20	Sä	Staffeln (Hindernis)	zusamm Fortsetz - •			Gewandtheit				K	F	S				K	F				K	F	Krebsfußball
	11	21	Fl	Schwarzer Mann	direkte Beseiti - •			Kraftausdauer	Se E	dir	dir					dir	dir			Se E	dir	dir			Prellball
		22	Sä	Staffeln (Läufe)	Co - Beseiti - Angriffe			Geschicklichkeit				K	F	A				K	F				K	F	Volleyball
	12	23	Fl	Schwarz - Weiß	Ci - • - Angriffe			Maximalkraft	Se E	Co	dir					Co	dir			Se E	Co	dir			Ringhockey
		24	So	Bär komm raus!	Ausweichfint - Gegenangr			Rest - Teste				G	S					G	S				G	S	Ringen
…bel	13	25	Fl	Feuer, Wass., Sturm	Co-Tempo Aktionen			Schnellkraft	Se E	Co	Co					Co	Co			Se E	Co	Co			Boxen
		26	So	Seilspiele	einfache Angriffe I Absicht			Beweglichkeit				G	S	G				G	S				G	S	Ball u d Leine
…gen	14	27	Fl	Bock, Grätsche, Ka	zusamm • I •			Schnelligkeit	Se E	Co	Haci					Co	Haci			Se E	Co	Haci			Fußball
		28	Sä	Torwartspiel	Parade - Abwehr I •			Gewandtheit				K	F					K	F				K	F	Fußballtennis
	15	29	Fl	Treibball a Boden	Riposte - • I •			Kraftausdauer	Se E	Co	Haco					Co	Haco			Se E	Co	Haco			Völkerball
		30	So	Gossendeckelziehen	Stoß - Angriffe (I u II)			Geschicklichkeit				K	B					K	B				K	B	Ball u d Leine
	16	31	Fl	Staffeln (Seil)	Cofi - • (I u II)			Maximalkraft	Se E	Haci	dir					Haci	dir			Se E	Haci	dir			Korbball
		32	Sä	Hiebhasche	Cifi - • (I u II)			Rest - Teste				K	F	B				K	F				K	F	Fußball
…orett	17	33	Fl	Staffeln (Gewandt)	Coufi - • (I u II)			Schnellkraft	Se E	Haci	Co					Haci	Co			Se E	Haci	Co			Raufball
		34	Sä	Stoßhasche	Paradefint - Abwehr			Beweglichkeit				S	G					S	G				S	G	Krebsfußb
…gen	18	35	Fl	Partnerspiele	einfache Fortsetz Angriffe			Schnelligkeit	Se E	Haci	Haco					Haci	Haco			Se E	Haci	Haco			Prellball
		36	Sä	Hasche Spiele	Scheinparade - Abwehr			Gewandtheit				S	G	Casto				S	G				S	G	Volleyball
	19	37	Fl	Med - Ball - Spiele	zusamm. Stoß - Angriffe			Kraftausdauer	Se E	Haci	Haci					Haci	Haci			Se E	Haci	Haci			Ringhockey
		38	So	Tennisball Spiele	• Cofi - •			Geschicklichkeit				B	K					B	K				B	K	Ringen
	20	39	Fl	Staffeln (Geschickl)	• Cifi - •			Maximalkraft	Oo	dir	dir					dir	dir			Oo	dir	dir			Boxen
		40	So	Staffeln (Hindern)	• Coufi - •			Rest - Teste				B	F					B	F				B	F	Ball u d Leine
…bel	21	41	Fl	Schwarzer Mann	Sperrstoß - Abwehr			Schnellkraft	Oo	Co	dir					Co	dir			Oo	Co	dir			Fußball
		42	Sä	Staffeln (Läufe)	Ausweichgegenangriffe			Beweglichkeit				B	F	K				B	F				B	F	Fußballtenn
…gen	22	43	Fl	Schwarz - Weiß	Kontraktionsangriffe			Schnelligkeit	Oo	Co	Co					Co	Co			Oo	Co	Co			Volleyball
		44	So	Bär komm raus!	Contrariposte - Angriffe			Gewandtheit				beliebig						beliebig					beliebig		Ball u d Leine
	23	45	Fl	Feuer, Wasser, Sturm	zusamm Fortsetz - •			Kraftausdauer	Oo	Co	Haco					Co	Haco			Oo	Co	Haco			Korbball
		46	Sä	Seilspiele	direkte Beseiti - •			Geschicklichkeit				K	F	S				K	F				K	F	Fußball
	24	47	Fl	Bock, Grätsche, Ka	Co - Beseiti - •			Maximalkraft	Pri	dir	dir					dir	dir			Pri	dir	dir			Raufball
		48	Sä	Torwartspiel	Ci - Beseiti - •			Rest - Teste				K	F	A				K	F				K	F	Krebsfußb
…orett	25	49	Fl	Treibball a Boden	Ausweichfint - Gegenangr			Schnellkraft	Pri	Co	dir					Co	dir			Pri	Co	dir			Prellball
								Beweglichkeit				G	S					G	S				G	S	Volleyball

P R O G R A M M 1

Thema: Das Repertoire der Stellungen im Fechten

Umfang: 45 Min/90Min (Theorie/Praxis)

Lehrziel: Theoretisches und praktisches Erarbeiten des Repertoires der Stellungen im Fechten

Aufgabe 1 Wir zeigen Dir 5 Stellungen.
Zwei davon sind Fechtstellungen.
Zeig uns, daß Du sie herausfindest, indem Du in das dazugehörige Kästchen den entsprechenden Buchstaben schreibst.

A	B	C	D	E
Grund-stellg.	Hand-stand	Stand-waage	Kampf-stellg.	Spagat
☐	☐	☐	☐	☐

Vergleiche Dein Ergebnis mit dem unsrigen auf der nächsten Seite !

Die **r i c h t i g e** Lösung ist:

A

D

Diese beiden Fechtstellungen setzen sich wiederum aus einzelnen Bestandteilen, den Stellungen der einzelnen Körperteile, zusammen. Diese Stellungen einzelner Körperteile nennen wir Stellungselemente.

(Element: Grundbestandteil eines Ganzen)

Aufgabe 2 Wir zeigen Dir jetzt einige Stellungselemente in ihren Gruppen (nach Körperteilen geordnet) und möchten, daß Du die im Fechten vorkommenden herausfindest !

Aufgabe 2a 1. Gruppe: "Beinstellungselemente"

Einbeinstellg.

Schrittstellg.

Ausfallstellg.

Spagat

Fußschlußstellg.

Ziehe an den Abbildungen, die die fechterischen Beinstellungen zeigen, die Linien, die die Beine darstellen, mit Rotstift nach !

Blättere auf die nächste Seite !

Aufgabe 2b 2. Gruppe "Rumpfstellungselemente"

Wir zeigen Dir jetzt drei Rumpfstellungen.
Eine davon ist die des Fechters.

Front-
stellg.

Diagonal-
stellg.(Halb-
seitenansicht)

Profil-
stellg.

Male den Rumpf aus, der die typisch fechterische Rumpf-
stellung zeigt !

Blättere auf die nächste Seite !

Die **r i c h t i g e** Lösung ist:

Diagonal-
stellg.

Aufgabe 2c 3. Gruppe "Arm- (Klingen)stellungselemente"

Im Fechten erkennen wir im wesentlichen Armvorhaltestellungen, diese in allen Varianten (Vorhoch-seit- und tiefhalte). Eine Einteilung nach rein äußerlichen Merkmalen ist in einer Zweikampfsportart wie im Fechten nicht zweckmäßig, wo jede Stellung des Armes und der Klinge bereits taktische Aufgaben zu lösen haben.
Zweckmäßigerweise sprechen wir auch nur noch von Klingenstellungen.
Die Erarbeitung der Armstellungen der unbewaffneten Hand und die Klingenstellung in der Grundstellung können wir uns deshalb ersparen. Wir nennen sie nur kurz in der Zusammenfassung.
Es geht praktisch nur um die Klingenstellungen in der Kampfstellung, die je nach taktischem Plan des Fechters in zwei Gruppen eingeteilt werden können.
Die eine Gruppe, deren taktische Aufgabe es ist, Blößen zu schützen, nennen wir

" Blößenschützende Stellungen "

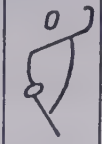
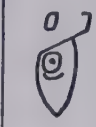
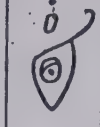
Die andere Gruppe, deren taktische Aufgabe es ist, dem Gegner Blößen freizugeben, nennen wir

" Blößengebende Stellungen ".

Daraus leitet sich für Dich die nächste Aufgabe ab !

Aufgabe 2c Betrachte folgende Abbildungen !

Stelle fest, um welche Gruppe der Klingenstellungen es sich handelt.
Trage in die Tabelle bei 1 oder 2 ein (x) ein.
Male den Teil des Rumpfes aus, der sich Dir als Blöße zeigt.
Bemühe Dich im Stillen um eine Begründung Deiner Entscheidung.

							
1 Blößenschütz							
2 Blößengebend							
	A	B	C	D	E	F	G

Vergleiche mit der richtigen Lösung auf der nächsten Seite !

Die r i c h t i g e Lösung ist

1 Blößenschützende Stellungen	E und F
2 Blößengebende Stellungen	alle übrigen

Die blößengebenden Klingenstellungen werden international mit den italienischen Zahlwörtern Prime (gesprochen "prim") Second, Terz, Quart, Quint bezeichnet (denke an primär, sekundär, Terzett, Quartett, Quintett).

Die blößenschützenden Klingenstellungen als: Obere und untere "Klinge in Linie-Stellung" (Kurz: "Linie"). Jede dieser Stellungen gibt und schützt die Blöße anders, d.h. die P o s i t i o n e n d e r G l o c k e (Handschutz), d e r K l i n g e, d i e F a u s t d r e h u n g e n und d i e E l l e n b o g e n b e u g e sind jeweils andere.

Wir geben Dir jetzt eine Tabelle, aus der Du die Lage aller sieben Klingenstellungen entnehmen kannst.

Klingen-stellg.	Glocken-position [1]		Klingen-spitze		Ellenbogen	Faustmotion [3] (-Drehung)
	Höhe	Seite	Höhe	Seite [2]		
Prime	Schulter 4/4	links	Hüfte	links	—ca 160°	1
Second	Hüfte 1/4	rechts	Knie	rechts	—ca 120°	1
Terz	Brust 1/2	rechts	Kopf	rechts	⌐ ca 90°	1
Quart	Hüfte 1/4	links	Kopf	links	—ca 120°	1 1/2
Quint	Kopf 6/4	rechts	über Kopf	links quer	—ca 120°	2 1/2
obere Linie	Schulter 4/4	rechts	Brust	Mitte	— 180°	1
untere Linie	Brust 3/4	rechts	Hüfte	Mitte	— 180°	1

[1] Von Dir aus gesehen, wenn Du die Lage einnimmst

[2] Von Dir aus gesehen, wenn Du die Klingenspitze ins Ziel bringst

[3] Motion eins ist die "Daumen-oben-Stellung" → alle weiteren um 90° nach links gedreht.

Daraus leiten sich die folgenden weiteren Aufgaben für Dich ab.

7

Aufgabe 3 Blättere zurück auf Seite 5 und versieh die Abbildungen mit den richtigen Bezeichnungen. (Als Überschrift über die Abbildungen schreiben)

Aufgabe 4a An den untenstehenden Abbildungen sind die Positionen der Glocke (Abb. 1) und die Ziele der Klingenspitze (Abb. 2) von uns markiert.

Deine Aufgabe ist es, in die Markierungen die Ordnungszahlen der Klingenstellungen zu schreiben, die den in der Zeichnung fixierten Punkten entsprechen.
(Obere Linie = 6)
(Untere Linie= 7)

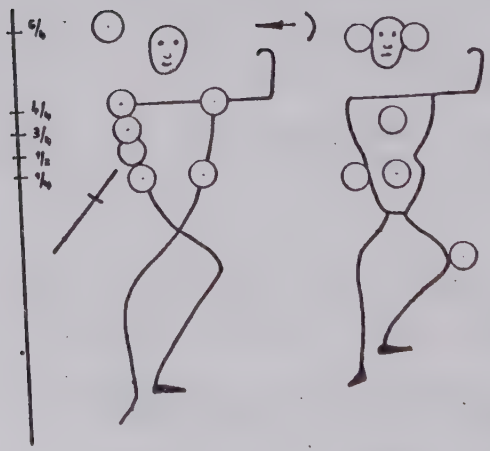
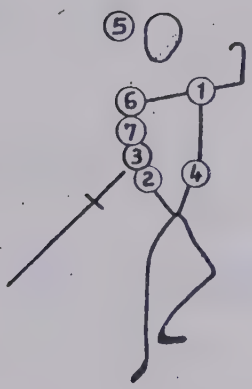


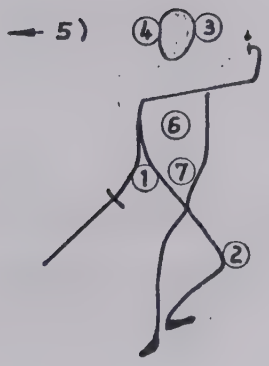
Abb. 1 Abb. 2

Blättere anschließend auf die nächste Seite !

Die r i c h t i g e Lösung



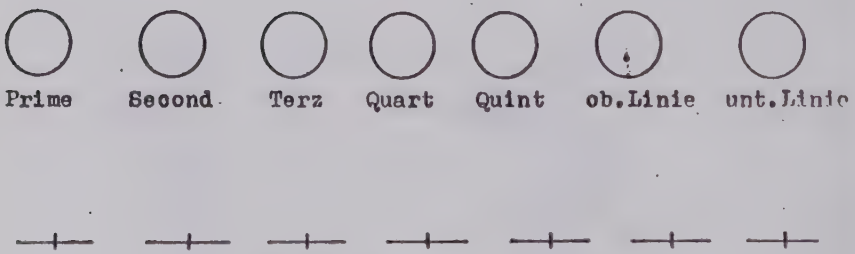
Glockenpositionen



Klingenspitzenziele

Aufgabe 4b In Abb. 3 wird der Griff der Waffe im Querschnitt gezeigt. Zeichne die Daumenstellungen auf die Griffe, die den Klingenstellungen entsprechen.

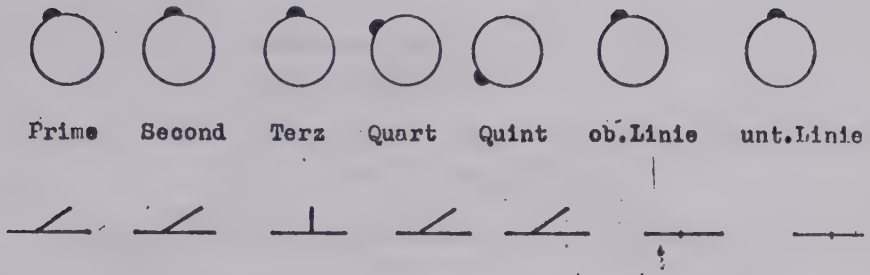
Abb. 3



Die letzte Teilaufgabe ist, den richtigen Ellenbogenwinkel zu zeichnen.
Zeichne ihn unter die italienischen Ordnungszahlen in Abb. 3.

Vergleiche mit dem Ergebnis auf der nächsten Seite !

Die **r i c h t i g e n** Lösungen



Zusammenfassung

1. Es gibt nur zwei Fechtstellungen
   1. die Grundstellung (zur Begrüßung eingenommene Stellung)
   2. die Kampfstellung (vor und im Kampf eingenommene Stellung)

2. Beide Fechtstellungen werden aus den Stellungen einzelner Körperteile gebildet, die wir Stellungselemente nennen.

3. Entsprechend den drei Körperteilen unterteilen wir die Stellungselemente in drei Gruppen
   1. Beinstellungen
   1.1 Fußschlußstellung
   1.2 Schrittstellung
   1.3 Ausfallstellung

   2. Rumpfstellungen
   Diagonalstellung

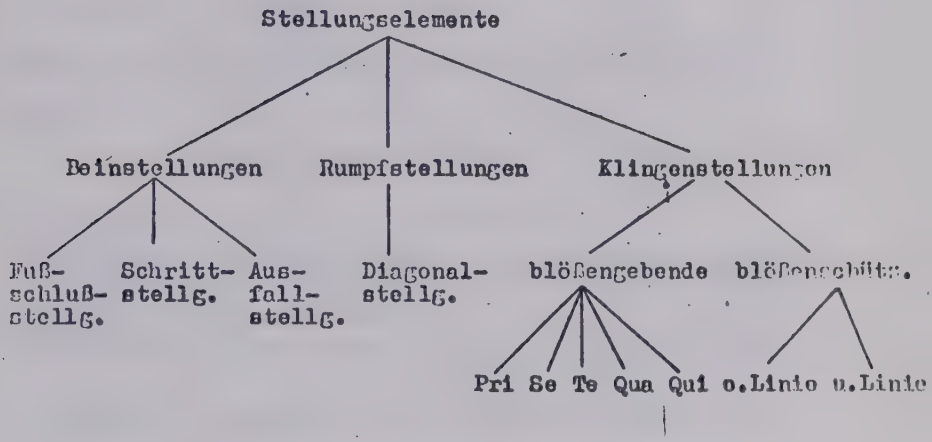
   3. Klingenstellungen
   3.1 Blößengebende
   3.1.1 Prime
   3.1.2 Second
   3.1.3 Terz
   3.1.4 Quart
   3.1.5 Quint
   3.2 Blößenschützende
   3.2.1 obere Linie
   3.2.2 untere Linie

Aufgabe 4 Ordne jetzt Deine soeben erworbenen Kenntnisse und fertige eine Systematik der Stellungselemente an.

Stellungselemente des Fechtens

Blättere auf die nächste Seite !

R i c h t i g e Lösung



Alle Klingenstellungen können in unterschiedlichem Verhältnis zum Gegner eingenommen werden. (Vgl. Abb. A u. B)

Abb. A

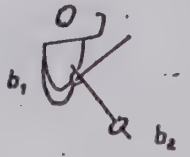


Abb. B

Beide Abbildungen zeigen die blößengebende Quart und die Klinge in Linie. Der Unterschied besteht darin, daß in Abb. A ein freies Verhältnis und in Abb. B ein Kontaktverhältnis zwischen beiden Gegnern besteht. Wir bezeichnen deshalb die beiden in Abb. A gezeigten Klingenstellungen als freie Klingenstellungen.

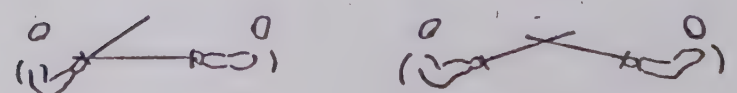
a_1 = freie blößengebende Stellung = Einladung
a_2 = freie blößenschützende Stellung = freie Linie

Die in Abb. B gezeigten Klingenstellungen bezeichnen wir als Kontakt-Klingenstellungen.

b_1 = blößengebende Kontaktstellung
b_2 = blößenschützende Kontaktstellung.

Das Kontaktverhältnis zeigt aber wiederum zwei Varianten. Erstens das starke Kontaktverhältnis, die Bindung, bei der einer den anderen beherrscht;
zweitens das lockere Kontaktverhältnis, die Berührung, bei der keiner den anderen beherrscht.
Daraus leitet sich die nächste Aufgabe für Dich ab.

Aufgabe 5 Wir zeigen Dir in unserer Abbildung die zwei Möglichkeiten des Kontaktverhältnisses. Welche erkennst Du als Bindung und welche als Berührung. Versich diese Abbildungen mit der passenden Bezeichnung und vergleiche mit dem Ergebnis auf der nächsten Seite !



Bindung

Berührung

Die wesentlichen Unterschiede sind: .

Bindung = Klingenstärke an Klingenschwäche, (einer beherrscht immer die Klinge des anderen)

Berührung = Klingenschwäche an Klingenschwäche
Klingenmitte an Klingenmitte (keiner beherrscht den anderen)

Zusammenfassung des Kapitels "Klingenstellungen"

1. Die Klingenstellungselemente sind Arm- (Klinge)verhaltestellungen in verschiedenen Richtungen mit gebeugten oder gestreckten Armen.

2. Die Klingenstellungen mit gebeugtem Arm erfüllen die Aufgabe, dem Gegner Blößen freizugeben.

3. Die Klingenstellungen mit gestrecktem Arm erfüllen die Funktion eigene Blößen zu schützen.

4. Diesen beiden Aufgaben entsprechend teilen wir die Klingenstellung ein in:
   1. blößengebende Klingenstellungen
   2. blößenschützende Klingenstellungen.

5. Die blößengebenden werden nach den italienischen Zahlwörtern mit Prime, Second, Terz, Quart, Quint bezeichnet.

6. Die blößenschützenden werden als obere und untere "Linie" bezeichnet.

7. Das Stellungsverhältnis mit der Klinge kann frei oder im Kontakt zum Gegner sein.
   Danach unterteilen wir in
   1. freie Stellungen mit der Klinge
   2. Kontaktstellungen mit der Klinge.

8. Je nachdem, ob das Klingenverhältnis ein ungleiches oder neutrales ist, unterscheiden wir:
   1. Bindung
   2. Berührung.

9. Die Fechtstellungen werden wie folgt aus den einzelnen Stellungselementen gebildet.

1. Grundstellung

a) Fußschlußstellung (Fuß im rechten Winkel geschlossen, Fußspitze des Ausfallbeines zeigt zum Gegner),
b) Diagonalstellung des Rumpfes,
c) Klingenstellung ist so, als würde sich die Klinge in der Scheide befinden, die an der linken Seite im Gürtel befestigt wäre.

2. Kampfstellung

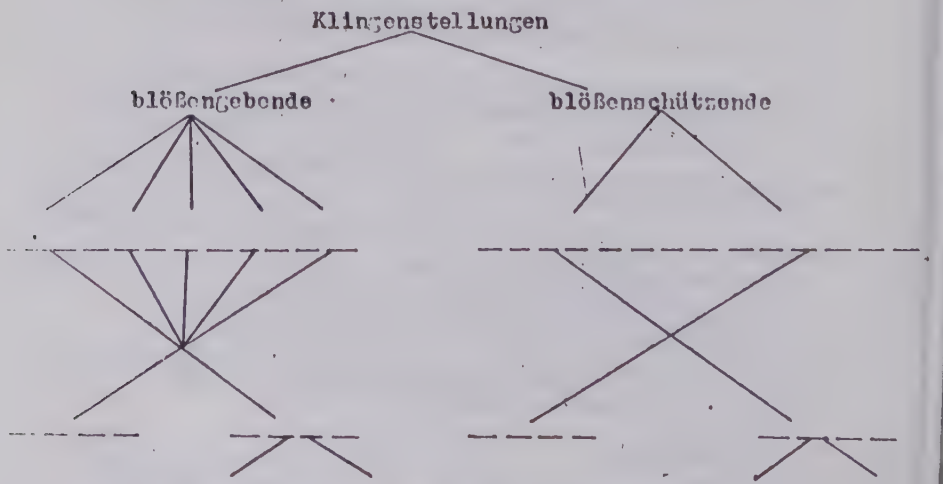
Drei Waffen verlangen drei Varianten der Kampfstellungen.
Wir unterscheiden:

2.1 Florett-Kampfstellung
2.2 Säbel-Kampfstellung
2.3 Degen-Kampfstellung

- Bein- und Rumpfstellung sind gleich: Schritt- und Diagonalstellung

- Unterschiede gibt es beim waffenfreien Arm und im System der blößengebenden und -schützenden Klingenstellungen des Waffenarmes (siehe Wissensspeicher).

Deine letzte Aufgabe ist, die vorgegebene Systematik der Klingenstellungen zu vervollständigen.



Blättere zum Vergleich auf die nächste Seite !

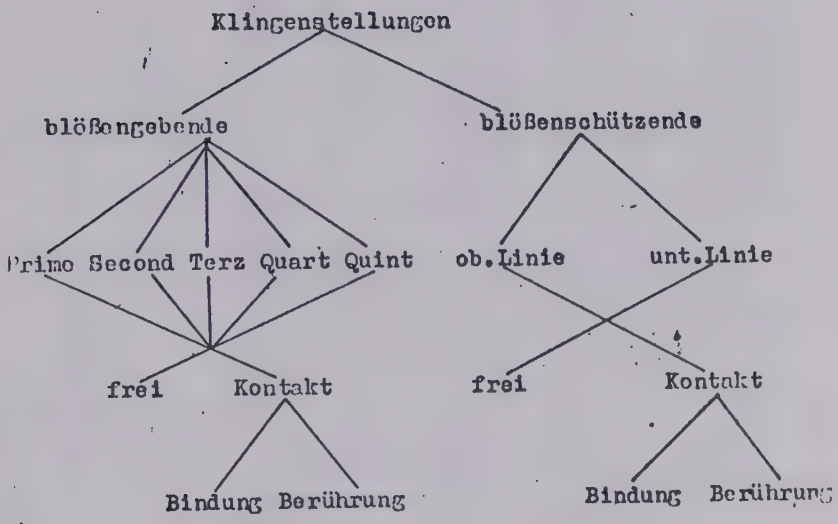
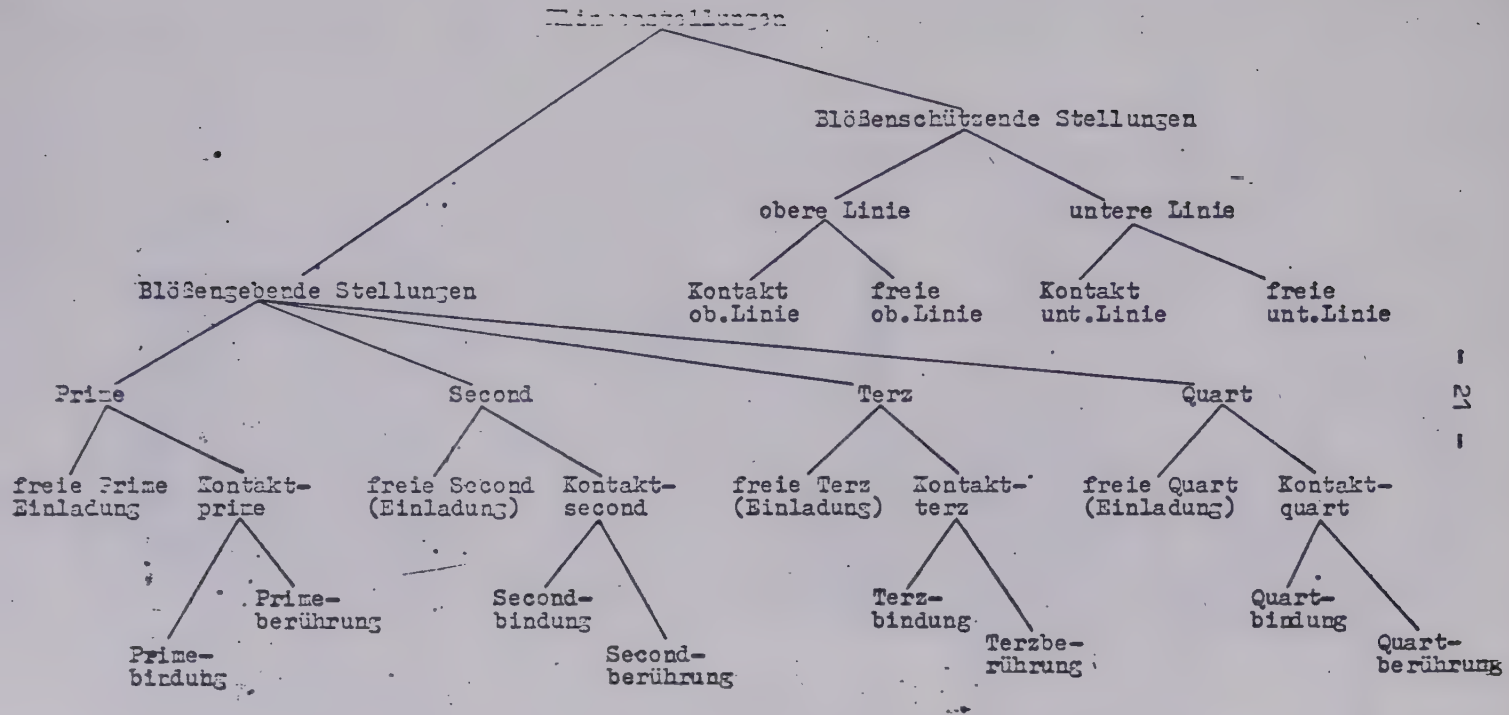

Klingenstellungen
blößengebende
blößenschützende
Prime Second Terz Quart Quint
ob.Linie
unt.Linie
frei
Kontakt
frei
Kontakt
Bindung Berührung
Bindung Berührung

Tabelle der Klingenstellungen

Klingenlage	Position Höhe	Seite	Motion	Klingenspitze Höhe	Seite	Ellenbogenwinkel numerisch	graphisch	freigegeb. Blöße (nur Florett)
Pri. Fl.	4/4	links	1	Hüfte	linke	160°		untere Äußere
Sä.	4/4	links	2½	Boden	linke	120°		-
Sec. Fl.	4/4	rechte	1	Knie	rechte	120°		Innere
Sä.	4/4	rechte	2½	Knie	rechte	120°		-
Terz Fl.	1/2	rechte	1	Kopf	rechte	90°		Innere
Sä.	1/4	rechte	2	Kopf	rechte	90°		-
			1½					
Qua. Fl.	1/4	linke	1½	Kopf	linke	120°		obere Äußere
Sä.	tiefe	linke	1/2	Kopf	linke	120°		
Qui. Sä.	5/4	rechts	2½	horizont. Lage		120° 120°		-
ob. Fl.	3/4	rechte	1	Brust	Mitte	180°		-
Li. Sä.	4/4	rechte	2	Brust	Mitte	180°		
unt. Fl.	3/4	rechte	1	Hüfte	Mitte	180°		-
Li. Sä.	3/4	rechte	2	Hüfte	Mitte	180°		-

Erläuterungen zur Glockenposition

tiefe Position = Hüfte
1/4 " = Taille
1/2 " = Rumpfmitte
3/4 " = Brust
4/4 " = Schulter
5/4 " = Kopf


Blößenschützende Stellungen
obere Linie
untere Linie
Kontakt ob.Linie
freie ob.Linie
Kontakt unt.Linie
freie unt.Linie
Blößengebende Stellungen
Prime
Second
Terz
Quart
freie Prime Einladung
Kontakt-prime
freie Second (Einladung)
Kontakt-second
freie Terz (Einladung)
Kontakt-terz
freie Quart (Einladung)
Kontakt-quart
Prime-bindung
Prime-berührung
Second-bindung
Second-berührung
Terz-bindung
Terzbe-rührung
Quart-bindung
Quart-berührung

S y s t e m a t i k I

"Fechtstellungen"

I. Gesamtstellungen

1. Grundstellung
2. Kampfstellungen
2.1 Florettstellung
2.2 Säbelstellung
2.3 Degenstellung

II. Stellungselemente

1. Beinstellungen
1.1 Fußschlußstellung
1.2 Schrittstellung
1.3 Ausfallstellung
2. Rumpfstellung
2.1 Frontstellung
2.2 Profilstellung
2.3 Diagonalstellung
3. Klingenstellungen
3.1 Blößenschützende Stellungen
3.1.1 obere Linie
3.1.1.1 freie obere Linie
3.1.1.2 Kontakt - obere Linie
3.1.2 untere Linie
3.1.2.1 freie untere Linie
3.1.2.2 Kontakt - untere Linie
3.2 Blößengebende Stellungen
3.2.1 Prime
3.2.1.1 freie Prime (Einladung)
3.2.1.2 Kontaktprime
3.2.1.2.1 Primebindung
3.2.1.2.2 Primeberührung
3.2.2 Second
3.2.2.1 freie Second (Einladung)
3.2.2.2 Kontakt-Second
3.2.2.2.1 Secondbindung
3.2.2.2.2 Secondberührung
3.2.3 Terz
3.2.3.1 freie Terz (Einladung)
3.2.3.2 Kontakt-Terz
3.2.3.2.1 Terzbindung
3.2.3.2.2 Terzberührung
3.2.4 Quart
3.2.4.1 freie Quart (Einladung)
3.2.4.2 Kontakt-Quart
3.2.4.2.1 Quartbindung
3.2.4.2.2 Quartberührung

TERMINI

- Fechtstellungen -

I. Gesamtstellungen

sind Stellungskomplexe von Körperteilen und Klinge.

1. Grundstellung
ist die zur Begrüßung des Gegners eingenommene Gesamtstellung. Sie hat folgende Stellungselemente.

Beinstellung: Fußschlußstellung
Rumpfstellung: Diagonalstellung
Klingenstellung: Waffe wird an der nach hinten zeigenden Körperseite gehalten (symbolisch in der Waffenscheide getragen)

2. Kampfstellungen
sind die bei der Kampfesführung mit den einzelnen Waffen entstehenden Stellungskomplexe von Beinen, Rumpf, Armen, Klinge und Kopf.
Wir unterscheiden:
1. Florett-Kampfstellung
2. Säbel-Kampfstellung
3. Degen-Kampfstellung

II. Stellungselemente

sind Stellungen von Körperteilen oder Klingen

1. Beinstellungen
sind Stellungen der Beine.
Wir unterscheiden:
1. Fußschlußstellung
2. Schrittstellung
3. Ausfallstellung

1.1 Fußschlußstellung
ist die Stellung der Beine, bei der die Füße im rechten Winkel zueinander geschlossen, d.h. Ferse an Ferse stehen.

1.2 Schrittstellung
ist die Stellung der Beine, bei der beide Beine im Kniegelenk eingebeugt und die Füße schrittbreit auseinander stehen.

1.3 Ausfallstellung
ist die Stellung der Beine, bei der beide Füße im rechten Winkel zueinander weiter als schrittbreit auseinander stehen, das Standbein gestreckt und das Ausfallbein gebeugt ist.

2. Rumpfstellungen
sind die Stellungen des Rumpfes.

2.1 Frontstellung
ist die Rumpfstellung, bei der die Körperfront nach vorn zeigt.

2.2 Profilstellung
ist die Rumpfstellung, bei der Körperfront und Körperseite je zur Hälfte nach vorn zeigen.

3. Klingenstellungen
sind die Stellungen der Klinge und des Waffenarmes.

3.1 freie Klingenstellungen
sind die Klingenstellungen, die frei d.h. ohne jeglichen Kontakt mit der gegnerischen Klinge gehalten werden. Die freien blößengebenden Stellungen werden als Einladungen bezeichnet.

3.2 Kontakt-Klingenstellungen
sind die Klingenstellungen, die mit der gegnerischen Klinge in Kontakt stehen.
Je nach der Stärke des Kontaktes unterscheidet wir:

1. Bindungs-Stellungen (Bindungen)
2. Berührungs-Stellungen(Berührungen)

3.3 Bindungen
sind die mit der gegnerischen Klinge in festem Kontakt stehenden Klingenstellungen. (Stärke an Schwäche) Der mit der Klingenstärke in Kontakt stehende wird als Bindender (eigeneBindung) bezeichnet, der mit der Klingenschwäche in Kontakt stehende als Gebundener (gegn. Bindung).

3.4 Berührungen
sind die in lockerem Kontakt mit dem Gegner stehenden Klingenstellungen (z.B. Schwäche an Schwäche oder Mitte an Mitte).

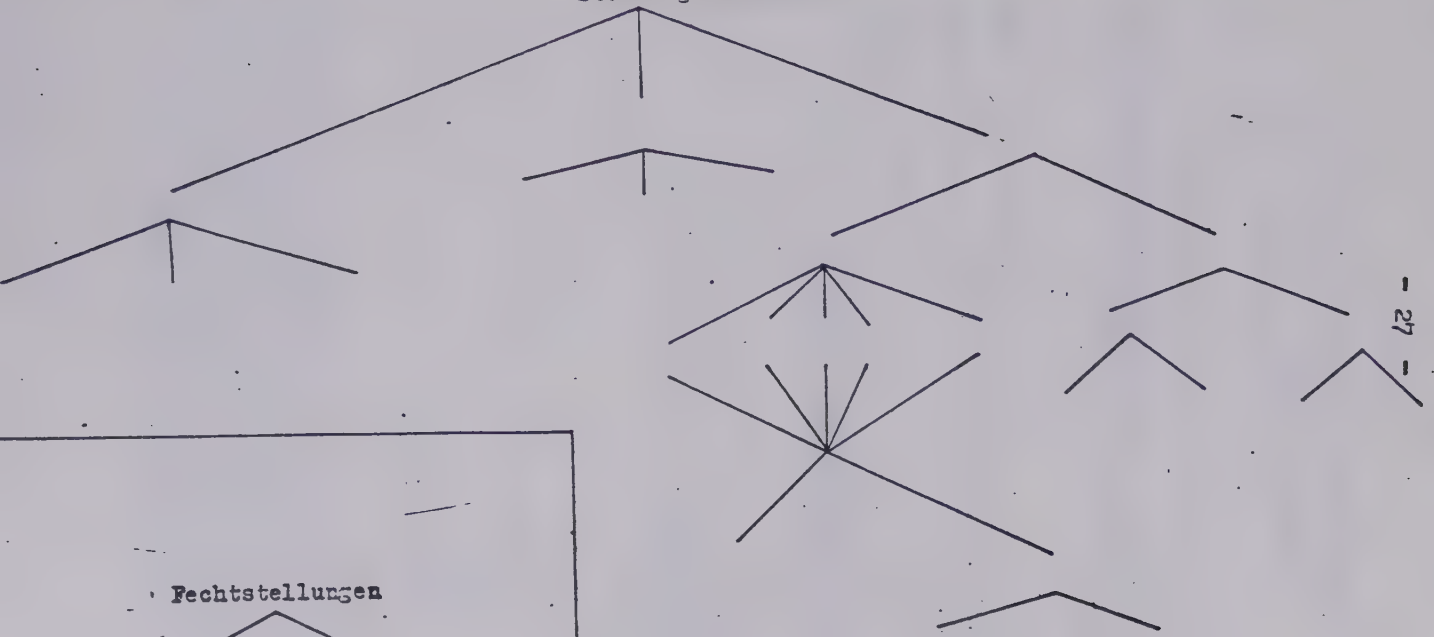
3.5 Fechtauslage
ist die Linienstellung mit gebeugtem Arm.

Anhang 1 (v) "Fechtstellungen"

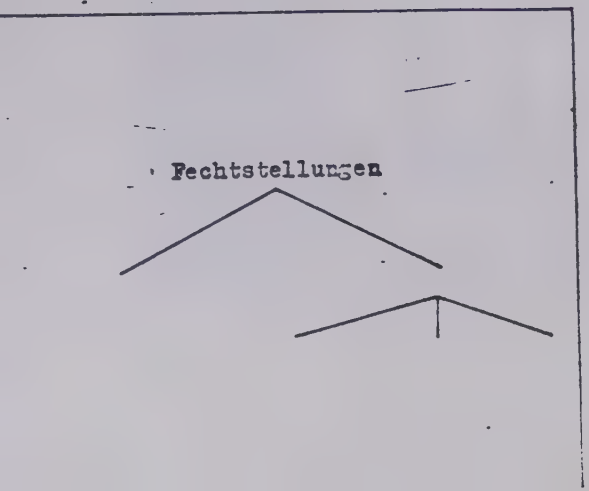
Klingenlage		Glockenposition: Höhe: tief	1/4	1/2	3/4	4/4	6/4	Seite: li.	re.	Faustmotion: 1/2	1	1 1/2	2	2 1/2	3	Klingenspitze: Höhe: über Kopf	Kopf	Brust	Hüfte	Linie	Boden	Seite: li.	re.	Mit.
Prime	Fl.																							
	Sd.																							
Second	Fl.																							
	Sd.																							
Terz	Fl.																							
	Sd.																							
Quart	Fl.																							
	Sd.																							
Quint																								
obere Linie	Fl.																							
	Sd.																							
untere Linie	Fl.																							
	Sd.																							

Klingenlage		Ellbogenwinkel				Spreizebene Blöße				
		180°	160°	120°	90°	Äußere		Innere		keine
						oben	unten	oben	unten	
Prime	Fl.									
	Sä.									
Second	Fl.									
	Sä.									
Terz	Fl.									
	Sä.									
Quart	Fl.									
	Sä.									
Quint										
Obere Linie	Fl.									
	Sä.									
Untere Linie	Fl.									
	Sä.									

Stellungselemente



Fechtstellungen



KENNTNISTEST 1 (m)

"Fechtstellungen"

1. Testgedanke:

Die Schüler nehmen auf Kommando die angesagte Stellung ein, deren Ausführung vom Ausbilder mit einer Note bewertet wird.

2. Testinhalt:

1. Die Grundstellung (mit Florett)
2. Die Kampfstellungen
2.1 Florett
2.2 Säbel
2.3 Degen
3. Die Begrüßung
3.1 des Florett- und Degenfechtens (mit Florett)
4. Die freien Klingenstellungen
4.1 mit Florett
4.1.1 Prime
4.1.2 Second
4.1.3 Terz
4.1.4 Quart
4.1.5 Quint
4.2 mit Säbel
4.2.1 Prime
4.2.2 Second
4.2.3 Terz
4.2.4 Quart
4.2.5 Quint
5. Die Bindungsstellungen (Florett)
5.1 Prime
5.2 Second
5.3 Terz
5.4 Quart
5.5 Quint

3. Testablauf:

Die Schüler stehen bei den Übungen 1. - 4.5 in Linie zu einem Glied in alphabetischer Reihenfolge. Bei den Übungen 5.1 - 5.5 in Gasse. Auf Zuruf des Ausbilders nehmen die Schüler die angesagte Stellung ein. Der Ausbilder geht bei der Bewertung die Schülerlinie ab, jedem Schüler nacheinander eine Note gebend. Ein Assistent, Trainerassistent oder Hospitant trägt die Noten in der alphabetisch geordneten Liste ein.

P R O G R A M M 2

(Wissensspeicher 2)

Die Zweikampfsportart Fechten

Thema: Einführung I

Umfang: 45 Min/120 Min.

Lehrziel:
- Einstimmung
- Erarbeitung des Wesens des Fechtsports .
- Vermittlung der wichtigsten Kenntnisse über Wettkampfregeln, Ursprung und Entwicklung der Sportart
- Praktisches Üben der grundlegenden Bewegungen
- Durchführung einer wettkampfnahen Übung (PARANG) zur motorischen Erfassung der leistungsbestimmenden Komponenten des Fechtens

Die Schönheit des Fechtens wird in vielen Abenteuerfilmen gezeigt.
Welcher richtige Junge oder welches aufgeweckte Mädchen hat nicht schon den Wunsch in sich gespürt, so wie ein Gerard Phillip oder Jean Marais mit der Waffe umgehen zu können ?

Eines steht fest: Nur "ganze Kerle" werden im unmittelbaren Zweikampf bestehen können. Sieger werden jedoch nicht geboren, da hilft auch nicht die Tatsache, daß der eine oder andere bessere Kampffähigkeiten und -eigenschaften "mitbringt" als ein anderer, denn die ausgleichende Gerechtigkeit unserer Welt zeigt sich darin, daß jeder Sieg von neuem "errungen" werden muß. Der Sport im besonderen beweist es uns tagtäglich.

Die Losung "Nur wer sich selbst besiegt, wird andere besiegen können" wirkt als Lerngesetz und stellt sich als Aufgabe für jeden jungen Menschen, der das Leben als eine "Aufgabe" und nicht nur als"Dasein" erkennt und danach handelt.

Dringen wir in das Wesen des Fechtens ein. Versuchen wir gemeinsam, die Schön- und Unschönheiten, die Schwierig- und Leichtigkeiten des Fechtens zu entdecken. Dabei sind die Geschmäcker verschieden. Eines verspreche ich Euch: Ihr werdet am Ende unserer gemeinsamen "Entdeckung" über das Fechten eine Meinung haben !

Frage 1 "Ihr habt alle schon Fechtkämpfe gesehen.
Welche Qualifikation werden Deines Erachtens vom Fechter benötigt, wenn er im Zweikampf mit einem Gegner bestehen will ?
Wir zeigen Dir eine ganze Reihe von Eigenschaften.
Kreuze die an, die Du für richtig hältst.

1. Geschicklichkeit
2. Gewandheit
3. Maximalkraft
4. Schnellkraft
5. Reaktionsvermögen
6. Bewegungsschnelligkeit
7. Denkqualitäten
8. Gedächtnisqualitäten
9. Willensqualitäten
10. positive Charaktereigenschaften
11. Ausdauerqualitäten

Vgl. Dein Ergebnis
mit dem auf Seite 31

Das **r i c h t i g e** Ergebnis ist

Alle genannten Qualitäten werden benötigt, außer einer, die Maximalkraft

Das Ergebnis unserer gemeinsamen Analyse ist also:
Die Sportart Fechten ist eine komplexe Sportart, d.h. die fechterische Leistung wird durch viele, fast alle möglichen Leistungskomponenten gebildet. Somit auf eine Sonderstellung des Fechtsports unter den Sportarten zu schließen ist jedoch verfehlt. Schauen wir uns die fechterische Leistung näher an, so erkennen wir, daß einige der beteiligten Komponenten einen, gemessen an der meist durch andere Sportarten gezeigten möglichen Quantität oder Qualität, nur relativ geringen Ausprägungsgrad zeigen.
Wir legen Dir nochmals die Tabelle der wesentlichsten sportlichen Leistungskomponenten vor. Gib diesmal den Komponenten eine Wertigkeit durch Eintragen eines Kreuzes in einer der 3 Spalten. Sie soll Deine Auffassung über die Bedeutung der genannten Komponenten für das Erzielen guter Leistungen im fechterischen Zweikampf widerspiegeln.
Vgl. danach mit unserem Ergebnis auf Seite 41

Leistungskomponente	Wertigkeit 1	2	3 x)
Geschicklichkeit			
Gewandtheit			
Schnellkraft			
Reaktionsvermögen			
Bewegungsschnelligkeit			
Denkqualitäten			
Gedächtnisqualitäten			
Willensqualitäten			
Ausdauerqualitäten			
Charakterqualitäten			
Schauspielerqualitäten			

x) höchste Wertigkeit

Leistungskomponente	Wertigkeit 1	2	3
Geschicklichkeit	x	x [1)]	
Gewandtheit	x		
Schnellkraft			x
Reaktionsvermögen			x
Bewegungsschnelligkeit			x
Denkqualitäten		x	
Gedächtnisqualitäten		x	
Willensqualitäten			x
Ausdauerqualitäten	x		
Charakterqualitäten			x
Schauspielerqualitäten	x		

Gleich welches Ergebnis Du hast. Wir haben noch nicht das Recht im Falle größerer Fehler Dich als einen "Dummkopf" zu bezeichnen.
Wer wohl kann ein fehlerfreies Urteil über eine Sportart fällen, bevor er sie gründlich kennengelernt hat ?

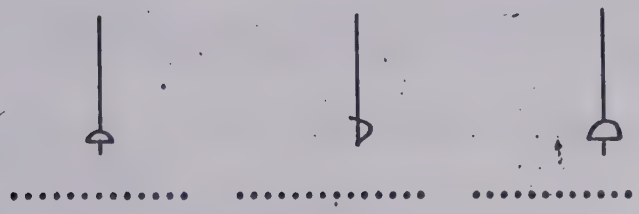
Nun ! Die von uns gegebene Leistungsstruktur ist eine Behauptung, die es zu beweisen gilt.
Bevor wir aber zur Analyse des fechterischen Leistungskomplexes kommen, die als Beweisführung dienen soll, schauen wir uns die Gegenstände etwas genauer an, mit denen wir den Gegner besiegen wollen.

Die 3 Waffen des Fechtens sind: 1. Florett
2. Degen
3. Säbel

Sie unterscheiden sich sowohl in ihrer äußeren Form als auch in der Art und Weise der Handhabung und Kampfesführung.
Das Florett ist die leichteste Waffe mit dem kleinsten Handschutz.
Der Degen ist die schwerste Waffe mit der starrsten Klinge.
Der Säbel ist die kürzeste Waffe mit einem korbähnlichen Handschutz, während die anderen eine Glocke als Handschutz besitzen.

[1)] In den einzelnen Waffen unterschiedlich. Degen erfordert die größte und Säbel die geringste Geschicklichkeit.

Versuche entsprechend diesen Merkmalen, den folgenden Abbildungen die richtigen Namen zuzuordnen:



Vergleiche mit der richtigen Lösung auf Seite 34 !

R i c h t i g e Lösung

Florett Säbel Degen

Die wichtigsten Merkmale geben wir Dir in folgender Übersicht:

Waffe	Gewicht	Länge	Handschutz	Klinge: Biegsamkt.	Klinge: Form
Florett	500 g	110 cm	kleine Glocke	gut	quadrat.
Säbel	500 g	105 cm	Korb	gut-	rechteckig
Degen	750 g	110 cm	große Glocke	gering	dreikantig

Die wichtigsten Konventionen sind:

Waffe	erlaubte Treffweise	gültige Treff-fläche	Kampfbahnmaße: Länge m	Kampfbahnmaße: Breite m	Kampfrichterentscheid. bei beidseit. Treffen: gleichz. 2 Angreifer	Kampfrichterentscheid. bei beidseit. Treffen: einer war Angr.	Tempo-unterschied
Florett	Stoß	Rumpf	14	1.80–2	0:0	1:0 f. d. Angreif.	1:0 f. d. Schnelleren
Säbel	Hieb + Stoß	Rumpf u. Kopf Rumpf u. Arme	18	1.80–2	0:0	1:0 f. d. Angreif.	1:0 f. d. Schnelleren
Degen	Stoß	alles	18	1.80–2	1:1	1:1	bis 1/20 sec. spät.: 1:1 bei größerem Unterschied 1:0 f. den Zuerst-Treffenden

Die wichtigsten Wettkampfregeln sind:

A) Gefechtsdauer:

	Trefferzahl	Kampfzeit
Herrenfechten	5	6 Min.
Damenfechten	4	5 Min.

B) Vergehen (wichtigste)

	Warnung			Verwarnung			Straftreffer			Bodenverlust		
	Fl	Sä	De	Fl	Sä	De	Fl	Sä	De	Fl	Sä	De
1. Erstmaliges Übertreten d. Warnli.	x											
2. Übertreten der Schlußlinie nach Warnung ohne zwischenzeitl. Bodengewinn							x	x	x			
3. Übertreten der Seitenlinie										1m	2m	2m
4. Körper an Körper erstmalig				x	x							
Wiederholung							x	x				
5. Brutale Hiebe erstmalig					x							
Wiederholung								x				
6. Sprechen unter d. Maske erstmalig				x	x	x						
Wiederholung							x	x	x			

Auch interessiert sicherlich auch die Geschichte des Fechtsports. Wer hat es erfunden, wer sind die größten Sportfechter aller Zeiten ?
Das Fechten hat seinen Ursprung im Jahre 3000 vor unserer Zeitrechnung. Wie kann es anders sein, die Chinesen sollen damals schon fechterische Zweikämpfe mit Stöcken ausgefochten haben.
Die heutigen Sportwaffen wurden erst im Mittelalter entwickelt.
Frankreich gilt als Begründer des Florett- und Degenfechtens. Italien entwickelte das moderne Säbelfechten.

Die besten Länder, gemessen an der Anzahl der Siege bei Weltmeisterschaften und Olympischen Spielen

1. im Zeitraum von 1896 - 1960

Rang	Herren-Florett		Damen-Florett		Degen		Säbel	
1	Italien	31	Ungarn	15	Italien	26	Ungarn	46
2	Frankreich	19	Deutschland	6	Frankr.	25	Italien	10
3	Ungarn	3	UdSSR	6	Belgien	4	GB,NL,P	2

2. im Zeitraum von 1961 - 1968

Rang	Herren-Florett		Damen-Florett		Degen		Säbel	
	UdSSR	9	UdSSR	9	Ungarn u. SU	5	UdSSR	7
	Frankreich	3	Ungarn	5			Polen	6
	Polen u. Rumänien)	2	Deutschland u.Rumänien)	1	Frankr.	4	Ungarn	3
	Italien	0	Italien	0	Italien	0	Italien	0

3. im Zeitraum von 1969 - 1982

Rang	Herren-Florett		Damen-Florett		Degen		Säbel	
1	UdSSR	14	UdSSR	17	Schweden	8	UdSSR	17
2	Frankreich	6	Frankreich	3	Ungarn	7	Ungarn	7
3	Deutschland	4	Deutschland	2	UdSSR	5	Italien	4
4	Polen	3	Rum., Ung., Italien	2	Deutschl.	4	Polen	1

Die erfolgreichsten Fechtsportler aller Zeiten (1898-1982)

Disziplin	1.	Medaill. insges. G S B	2.	Medaill. insges. G S B	3.	Medaill. insges. G S B
Herren-Florett	d'Oriola Frankr.	8 6 2 -	Romankov UdSSR	8 4 3 1	Gandini Italien	7 3 1 3
Damen-Florett	Elek, J. Ungarn	10 - -	Müller-Preis Österr.	9 4 1 4	Mayer, H. Deutschl.	5 4 1 -
Degen	Mangiarotti Italien	5 3 2 -	Buchard Frankr.	5 3 2 -	Pusch, A. Deutschl.	3 3 - -
Säbel	Pawlowski Polen	10 4 5 1	Karpati Ungarn	7 4 2 1	Gerevich Ungarn	6 4 2 -
					Krovopouskov	6 4 2 -

und nun zur Beweisführung

Einen streng wissenschaftlichen Beweis können wir nicht vorlegen. Die Leistungsstruktur des Fechters ist bisher in der ganzen Welt ohne eine strenge wissenschaftliche Untersuchung geblieben. Unsere Beweisführung trägt deshalb hypothetischen Charakter. Sie stützt sich im wesentlichen auf eigene Beobachtungen, Studien und Überlegungen.

Zur Hypothese 1: Die Geschicklichkeits- und Gewandheitsanforderungen sind im Fechten nicht die höchsten.

Das Technikrepertoire des Fechtens besteht im wesentlichen aus Schritten und schrittartigen Beinbewegungen, Stößen und stoßähnlichen Bewegungen sowie Kreuz- und Querbewegungen mit den Armen bzw. mit der Klinge und den Kombinationen dieser Bewegungselemente. Während sich das Repertoire der Beintechnik leicht in Nachstellschritte, -sprünge, Ausfallschritt und Fallstart klassifizieren läßt, bleibt das Repertoire der Klingentechnik auf Treffbewegungen, die sich als Streckbewegungen des Waffenarmes und auf Beseitigungsbewegungen, die sich als "Kreuz- und Querbewegungen" des Waffenarmes zeigen, beschränkt. Bei den Kombinationen handelt es sich im wesentlichen um Bewegungskomplexe wie Arm- und Beinbewegungen, also um die natürlichsten Formen der menschlichen Bewegungskoordination. Reiht man diese Techniken in den Katalog der sportlichen Motorik des Menschen ein, so kommt man zwangsläufig zu der Feststellung, daß diese Techniken einem Vergleich mit den allgemein anerkannten schwierigen Techniken der sportlichen Motorik wie beispielsweise dem Doppelsalto, der Mühle, dem Salchow, der Pirouette etc. nicht standhalten. Sogar der Vergleich mit einer Reihe weiterer Techniken, wie beispielsweise den Fuß- und Kopfwürfen im Judo und

Ringen, aber auch den Fernwürfen bzw. -schüssen im Basket-, Hand- oder Fußball, fällt zuungunsten des Fechtens aus. Dazu werden wir gemeinsam folgendes Experiment durchführen. Ich demonstriere ihnen einige der schwierigsten fechterischen Techniken. Das Ergebnis wird sein, daß sie danach ebenfalls diese Techniken in der Grobform zu demonstrieren in der Lage sein werden, d.h. sie werden die mit ihr verbundenen Aufgaben, nämlich zu treffen oder zu beseitigen, in der Mehrzahl der Fälle lösen. Wir bezweifeln, daß der Anfänger, im Turnen oder im Basketball beispielsweise, ein solches Ergebnis erzielen kann. Auch ohne gegnerische Behinderung wird die Trefferausbeute bei beispielsweise 10 Freiwürfen im Basketball gering sein und der Salto wird dem Turn-Anfänger auch in Grobform noch nicht gelingen.

Zur Hypothese 2: Die wertvollsten Eigenschaften für den Fechter sind die Spezielle Reaktions- und Bewegungsschnelligkeit.

Das einzige, was im fechterischen Zweikampf bewertet wird, ist das Ehertreffen als der Gegner. Teilweise Anerkennung findet auch das Verhindern des Getroffenwerdens. Beides verlangt vor allem Schnelligkeit. Die Schnelligkeit hat mehrere Komponenten:

1. Schnelles Erfassen der Situation.
2. Schnelles Erteilen und Weiterleiten der Befehle, d.h. möglichst hoher Automationsgrad der Handlungen.
3. Anwendung einfacher geradliniger Bewegungen, d.h. möglichst keine Schnörkel, keine Kombinationen; also technisch und strategisch einfache Lösungen sind gefragt.
4. Schnelle Durchführung der Bewegungen.

Dazu führen wir folgendes Experiment durch.

Teil 1: Der Fechtlehrer steht mit dem Rücken zur Wand in Terzeinladung.

10 Schüler stehen ihm in mittlerer Mensur gegenüber und führen zunächst alle prinzipiell möglichen Angriffshandlungen in diese Verteidigungsstellung unter technischem Aspekt aus. (Echter, Einfach- und Doppelfintangriff sowohl gegen das direkte als auch indirekte Paradesystem). Danach wird mit diesen Aktionen ein Angreifer-Parade-Kampf durchgeführt, d.h. der verteidigende Lehrer leistet aktiven Widerstand.

Ergebnis: Nur selten gelingt es einem Schüler, einigen überhaupt nicht, den Lehrer zu treffen. Es wird sicht- und spürbar, daß, um treffen zu können, vor allem die Anwendung einfacher Strategien notwendig, und diese einfachen Strategien nur mit einem höchsten Niveau der Speziellen Reaktions- und Bewegungsschnelligkeit zu realisieren sind.

Teil 2: Schüler und Fechtlehrer tauschen ihre Rollen.

Ergebnis: Wieder gelingen dem Schüler die Verhinderung des Treffens der vom Lehrer durchgeführten Angriffe bei Üben der Handlungen unter technischem Aspekt. Im Wettkampf trifft der Lehrer dagegen mit der Mehrzahl seiner Angriffe. Es wird dabei deutlich sichtbar.

1. Die technischen Aufgaben bei der Lösung der wesentlichsten fechterischen Handlungen sind für jeden normalbegabten Schüler relativ leicht lösbar.
2. Die Lösung der Kampfaufgaben mit den Techniken ist jedoch schwierig und verlangen, daß die Bewegungsabläufe (Techniken) überraschend und schnell ausgeführt werden. Dazu sind vor allem intellektuelle Fähig- und Fertigkeiten, Reaktions- und Bewegungsschnelligkeit notwendig.
3. Die größte Wirkung erzielen vor allem einfache technische und strategische Kampfhandlungen.
4. Dieser Fakt machen die Reaktions- und Bewegungsschnelligkeit zu den wertvollsten Waffen des fechterischen Zweikampfes.

Zur Hypothese 3: Die physische Ausdauer spielt im fechterischen Zweikampf nur eine unwesentliche Rolle.

Diese Stellung der Ausdauer im Fechtsport ergibt sich aus den Kampfkonventionen des Fechtens, vor allem aus denen der Kampfzeit. So gibt es im Fechtsport keinen Zeitzwang, weder durch eine bestimmte Zeit wie beispielsweise im Fußball oder Judo noch durch eine bestimmte Strecke wie beispielsweise beim Marathonlauf. Das Kampfende erfolgt bei 5 (Männer) bzw. 4 Treffern (Frauen). Wie wir herausgearbeitet haben, sind vor allem Schnelligkeit die Voraussetzungen für das Treffen des Gegners. Hat er diese Eigenschaften, so ist jeder Kampf im Idealfall nur eine

Sache von wenigen Sekunden. Der anschauliche Vergleich mit einem Laufwettbewerb, bei dem der siegt, der seinen Gegner 5 x davonstartet (kürzest möglicher Sprint) zeigt, welche Rolle der Fechter in seinem Kampf spielt, der in seinem Training der Ausdauer zu viel Aufmerksamkeit geschenkt hat. Das Fechten benötigt weder Marathonläufer noch Mittelstreckler. Vielleicht auch nicht einmal 100m-Sprinter, sondern Kurzsprinter, denen viele Stunden für ihre Sprints, einschließlich Pausen zur Verfügung stehen. Die Länge ihrer Kampfzeit, die Anzahl der Sprints, hängen von ihm selbst ab, im wesentlichen von seiner "Startschnelligkeit". Der heutige Trainingsumfang eines Spitzenfechters, müßte das notwendige Maß an Spezieller Ausdauer entwickeln können, bei schlechter Belastungsgestaltung ist sogar ein negativer Einfluß denkbar.

Die Ergebnisse unserer Analyse lassen sich wie folgt zusammenfassen:
Die stärksten "Waffen" des Fechters sind die Spezielle Bewegungsschnelligkeit und das Spezielle Reaktionsvermögen. Geringere Wirkung erreicht der Fechter mit den Speziellen strategisch-taktischen Kenntnissen und der Speziellen Geschicklichkeit/Gewandtheit. Fast wirkungslos, wenn nicht gar antagonistisch zeigen sich physische Ausdauereigenschaften.

Aber: Um Weltmeister werden zu können muß man selbst oder das Trainerkollektiv mehr wissen als alle anderen und selbst mehr wollen als alle anderen, also besser und aufmerksamer trainieren und kämpfen als alle anderen. Also an Geistes- und Willensqualitäten kann ein Fechter nicht genug haben, wenn er Weltmeister werden will. Das ist aber keine Besonderheit des Fechtweltmeisters, das gilt für alle, die in einer Sportart dieses Ziel erreichen wollen. Die Willensqualitäten sichern vor allem den notwendigen Umfang und die notwendige Intensität des Trainings sowie die notwendige Konzentration im Wettkampf. Die geistigen Qualitäten verhindern vor allem, daß im Training das Unwesentliche vordergründig behandelt wird, d.h. nach einem falschen Leitbild gearbeitet wird. Das kann soweit führen, daß die "geistige Waffe" selbst wie im Fechten, überschätzt wird, indem sie gegenüber anderen Komponenten zu hohe Trainingsanteile erhält.

Kontrollarbeit II

"Fechten allgemein "

1. Ursprungszeit:

2. Ursprungsland:

3. Entwicklungsländer der heutigen Sportwaffen — Florett | Säbel | Degen

4. Waffenlänge: — Florett | Säbel | Degen

5. Gewicht: — Florett | Säbel | Degen

6. Kampfkonventionen: (spezielle Vereinbarungen hinsichtlich der Treffervergabe) — Florett | Säbel | Degen

7. Technikkonventionen: (erlernte Treffbewegungsart) — Florett | Säbel | Degen

8. Kampfbodenkonvention: (Länge der Kampfbahn) — Florett | Säbel | Degen

9. Trefffläbenkonvention:

obere Grenze: — Florett | Säbel | Degen

seitl. Grenze: — Florett | Säbel | Degen

vordere unt. Grenze: — Florett | Säbel | Degen

hintere unt. Grenze: — Florett | Säbel | Degen

10. Die 3 erfolgreichsten Länder:

Herr. Fl.	Damen- Fl.	Säbel	Degen

11. Erfolgreiche Fechter bzw. Fechterinnen

12. Die Rangliste der Neuzeit (nach 1960)

Herr. Fl.	Damen- Fl.	Säbel	Degen

13. Wieviel Boden bleibt dem Fechter nach Warnung

Florett	Säbel	Degen
m	m	m

14. Wieviel Meter Bodenverlust erhält der Fechter bei seitl. Verlassen der Kampfbahn

Florett	Säbel	Degen
m	m	m

15. Welche Maßnahmen ergreift der Kampfleiter bei wiederholtem Körper an Körper

Florett	Säbel	Degen

PROGRAMM 3

Thema: Die Fecht-Bewegungen

Umfang: 180 Minuten (45 Min Theorie/135 Min. Praxis)

Lehrziel: Theoretisches und praktisches Erarbeiten des Repertoires der grundlegenden fechterischen Bewegungsabläufe (Techniken)

Voraussetzungen: Das Repertoire der Klingen- und Körperstellungen im Fechten in allen 3 Waffen

Ihr habt sicherlich schon einmal Sportfechtkämpfe gesehen.

Frage 1: Welche Techniken (Bewegungsabläufe) habt Ihr erkannt ?

- ☐ A Überschläge
- ☐ B Würfe
- ☐ C Stöße und stoßähnliche Bewegungen mit der Hand bzw. der Klinge
- ☐ D Querbewegungen der Hand bzw. der Klinge
- ☐ E Läufe
- ☐ F Schritte und schrittähnliche Bewegungen

Kreuze diejenigen in den Kästchen an, die Du erkennst !

Blättere auf die nächste Seite !

Die r i c h t i g e Lösung ist: C, D, E, F

Wir erkannten Bewegungen mit der Klinge und mit den Beinen.

Frage 2: Welches sind wohl die primären Bewegungen im Fechten ?

☐ A die Beinbewegungen

☐ B die Klingenbewegungen

Wer A hat, blättert um auf die nächste Seite.
Wer B hat, blättert um auf die übernächste Seite.

A ist f a l s c h.

Meinst Du nicht, daß das Ziel des fechterischen Zweikampfes, nämlich zu treffen, nur mit der Klinge möglich ist und in bestimmten Situationen auch im Stand ein Gefecht geführt werden kann ?

Mit den Beinbewegungen allein ist kein gültiger Treffer anzubringen; mit ihnen allein kommt kein Gefecht zustande.

B ist r i c h t i g.

Die Treffer werden ausschließlich mit der Klinge gesetzt.

3. Die Klingenbewegungen haben im Fechten im wesentlichen 2 Aufgaben zu erfüllen.

Frage 3: Welche der 4 folgenden Aufgaben hältst Du für zutreffend ?

- ☐ A zu fliegen
- ☐ B zu treffen
- ☐ C etwas zu beseitigen
- ☐ D zu gefallen (durch kunstvolle Bewegungsführung)

Kreuze die für Dich Zutreffenden an !

Blättere auf die nächste Seite !

B und C ist r i c h t i g.

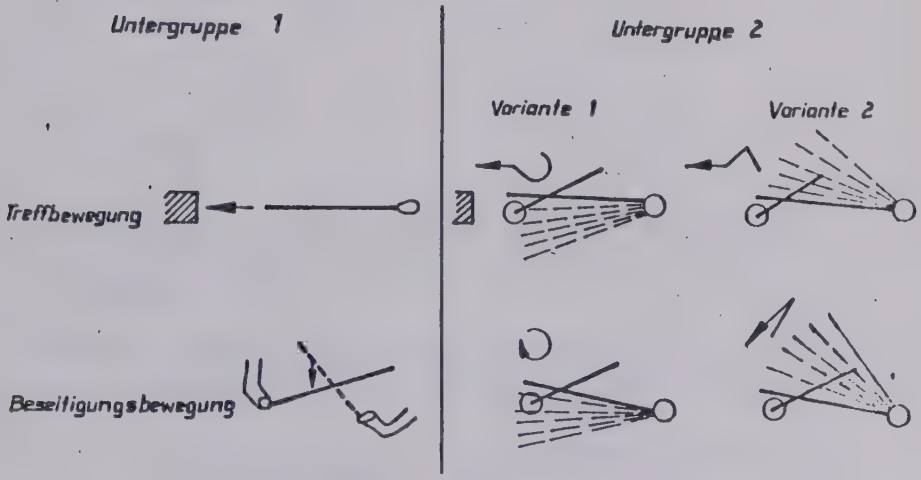
Zusammenfassung:

Wir haben uns erarbeitet, daß es im Fechten Klingen- und Beinbewegungen gibt und die Klingenbewegungen den Vorrang besitzen. Wir erkannten innerhalb der Klingenbewegungen zwei Gruppen von Bewegungen, die Treff- und die Beseitigungsbewegungen.

4. Beide Klingenbewegungsarten können wiederum in zwei Untergruppen gespalten werden. Diese Spaltung ergibt sich aus den unterschiedlichen Wegen, die die Klingenbewegungen beider Gruppen bei der Lösung ihrer Aufgabe gehen.

Frage 4: Worin zeigt sich der Unterschied zwischen beiden Untergruppen anhand der untenstehenden Abbildungen ?

Formuliere eine Antwort und vergleiche mit der richtigen Lösung auf der nächsten Seite !



Bedeutung der Zeichen: Die Pfeile geben den Weg der Klinge an

Bedeutung der Farben: Ausgangsstellung

Phase 1 ——

Phase 2

Phase 3

Phase 4 (Umkehrpunkt)

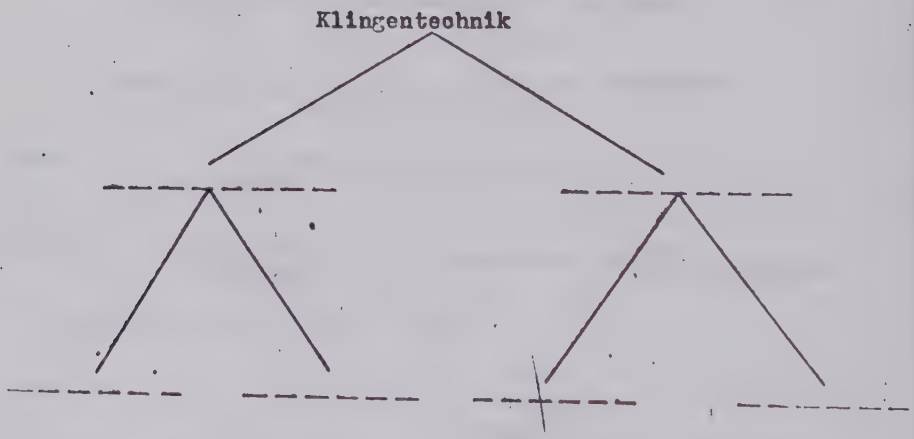
Phase 5

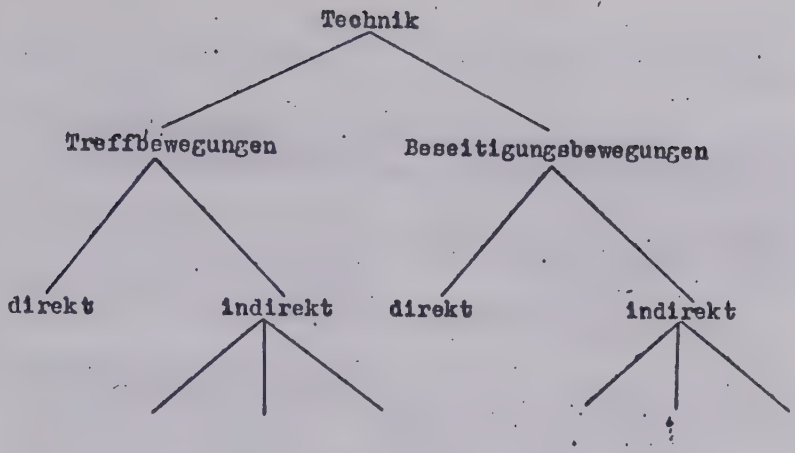
Phase 6

r i c h t i g e Lösung

Klingenbewegungen der Gruppe 1 sind direkte Klingenbewegungen,
Klingenbewegungen der Gruppe 2 sind indirekte Klingenbewegungen.

Du hast Dir Kenntnisse über Funktion und Struktur der fechterischen Technik angeeignet.
Versuche anhand dieser neuerworbenen Kenntnisse eine Systematik der fechterischen Technik anzufertigen.
Fülle das Systematikgerippe mit den entsprechenden Bezeichnungen aus und blättere zum Vergleich auf die nächste Seite !





5. Auch innerhalb der indirekten Klingenbewegungen stellen wir zwei wesentlich verschiedene Arten fest. Sie sind bereits auf Seite 47 als Varianten 1 und 2 gekennzeichnet.

Frage 5: Welche 2 grundsätzlich unterschiedlichen Möglichkeiten indirekter Klingenbewegungen sind zu erkennen ? (Tip: Beobachte die Klingenspitze !)

Notiere eine Antwort und vergleiche anschließend mit der richtigen Lösung auf der nächsten Seite !

R i c h t i g e Lösung

1. Eigene Klingenspitze umkreist die gegnerische Glocke
2. Eigene Klinge umgeht die gegnerische Klingenspitze

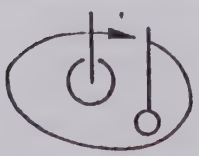
Wir nennen sie kurz:
1. Glockenumgehungsbewegung
2. Spitzenumgehungsbewegung

Hast Du eine andere Lösung, so verfolge nochmals den Weg der Klingenspitze.

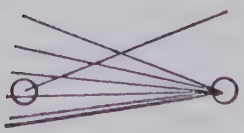
Schließlich und endlich gibt es auch 2 Möglichkeiten von Glockenumgehungen. Welchen Unterschied erkennst Du anhand der untenstehenden Abbildungen ?

Schreibe Deine Lösung nieder und vergleiche sie mit der richtigen Lösung auf der nächsten Seite !

Glockenumgehung 1

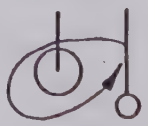


Front-Sicht zum Gegner

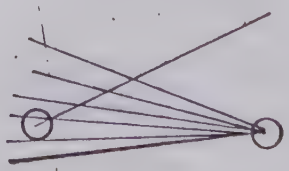


Profil-Sicht

Glockenumgehung 2



Front-Sicht zum Gegner



Profil-Sicht

R i c h t i g e Lösung

Von der Klinge weg -	zur Klinge zu -
Glocken-Umgehungsbewegung	Glocken-Umgehungsbewegung
weil: Glockenumgehungsweg führt in der 1. Phase der Umgehung von der gegnerischen Klinge bzw. Glocke weg.	weil: Glockenumgehungsweg führt in der 1. Phase der Umgehung auf die gegnerische Klinge bzw. Glocke zu.

Die Fachbezeichnungen sind:

1. Für die Weg-Umgehung - C a v a t i o n
2. Für die Zu-Umgehung - C i r c o l a t i o n

Die indirekten Klingenbewegungen können sowohl Treff- als auch Beseitigungsaufgaben ausüben. Wir unterscheiden also beispielsweise Cavationsbeseitigung von dem Cavationsstoß.

Zusammenfassung:

Sowohl die Treff- als auch die Beseitigungsbewegungen zeigen d i r e k t e und i n d i r e k t e Formen. Die d i r e k t e n Klingenbewegungen sind "Klingenbewegungen, die ihr Ziel auf kürzestem Wege erreichen".

Die i n d i r e k t e n Klingenbewegungen sind "Klingenbewegungen, die ihr Ziel auf Umwegen erreichen".

Die Arten der i n d i r e k t e n Klingenbewegungen sind

1. Glocken-weg-Umgehungsbewegung (Cavation)
2. Glocken-zu-Umgehungsbewegung (Circolation)
3. Spitzenumgehungsbewegung (Coupé)

Entsprechend ihrer Aufgabenstellung unterscheiden wir:

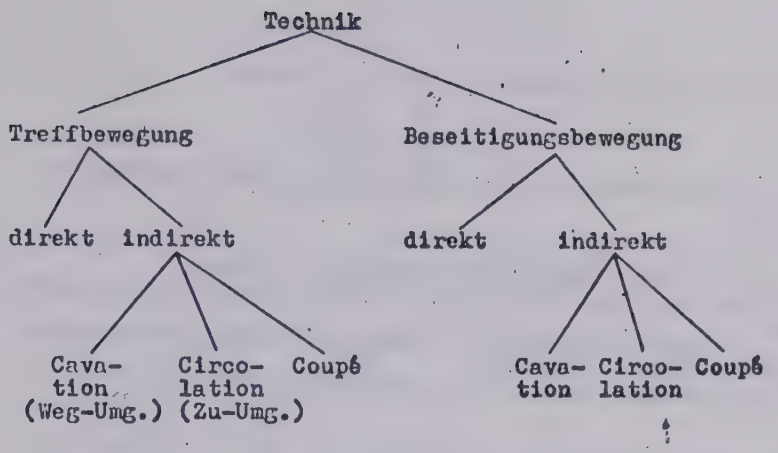
1. Indirekte Beseitigungs-bewegungen

1.1 Cavationsbeseitigung
1.2 Circolationsbeseitigung
1.3 Coupébeseitigung

2. Indirekte Treffbewegungen

2.1 Cavationsstoß
2.2 Circolationsstoß
2.3 Coupéstoß

Überprüfe Deine Fortschritte, indem Du Deine jetzt nicht mehr genügende Systematik auf Seite 49 vervollständigst, danach vergleiche sie mit der von Seite 53.



Aber auch das Treffen und Beseitigen kann unterschiedlich ausgeführt werden.
Anhand unserer Abbildungen 1 und 2 sind 2 unterschiedliche Arten der Treffbewegungen zu erkennen.

Abb. 1

Abb. 2

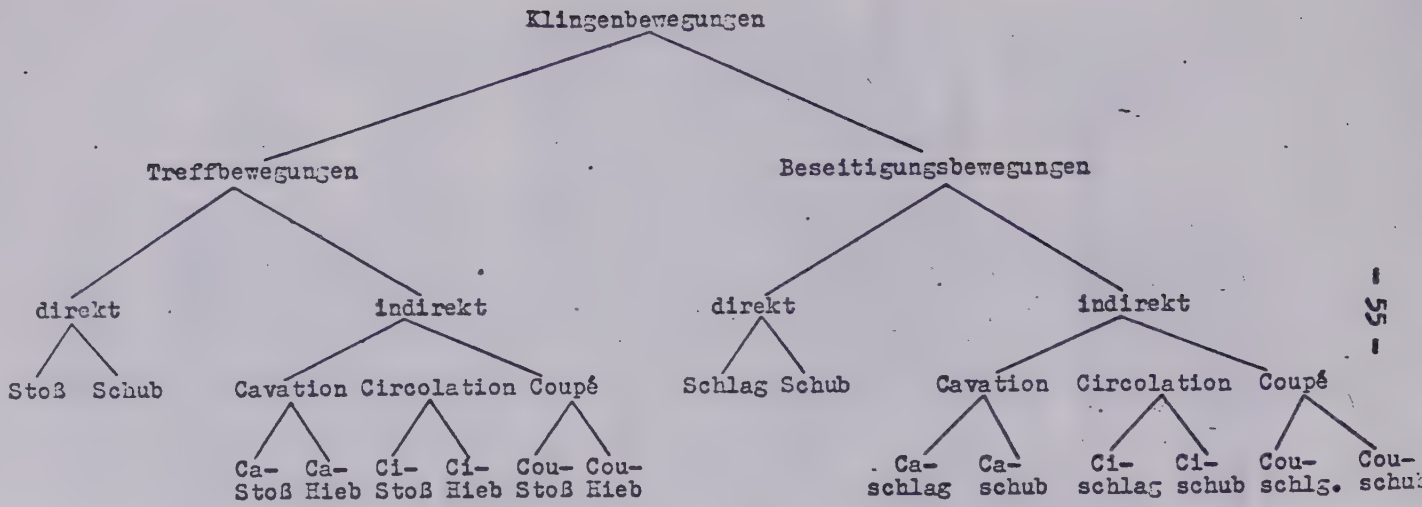
Schreibe Dein Beobachtungsergebnis nieder und vergleiche es mit der Lösung auf der nächsten Seite.

R i c h t i g e Lösung: Stöße - Hiebe

Die Unterschiede bei den Beseitigungen sind: Schlag und Schub.

Damit ist das Repertoire des Fechtens erschöpft.
Es steht nur noch die Vervollständigung Deiner Systematik aus.
Waren Deine Systematiken richtig, so vervollständige die auf Seite 49
War sie falsch, so vervollständige die auf Seite 53

Vergleiche sie mit der auf Seite 55.


Klingenbewegungen
Treffbewegungen
Beseitigungsbewegungen
direkt
indirekt
direkt
indirekt
Stoß
Schub
Cavation
Circolation
Coupé
Schlag
Schub
Cavation
Circolation
Coupé
Ca- Stoß
Ca- Hieb
Ci- Stoß
Ci- Hieb
Cou- Stoß
Cou- Hieb
Ca- schlag
Ca- schub
Ci- schlag
Ci- schub
Cou- schlg.
Cou- schub

WISSENSSPEICHER 3

"Fecht-Bewegungen"

A Systematik (nummerische Darstellung)

I. Klingenbewegungen (Klingentechnik)

1.	Beseitigungsbewegungen
1.1	direkte Beseitigungsbewegungen
1.1.1	Prime
1.1.2	Second
1.1.3	Terz
1.1.4	Quart
1.1.5	Quint
1.2	indirekte Beseitigungsbewegungen
1.2.1	Glockenumgehungsbeseitigung
1.2.1.1	Weg-Glockenumgehungsbeseitigung (Cavationsbeseitigung, Kreisbeseitigung)
1.2.1.1.1	Weg-Glockenganzumgehungsbeseitigung (Ganzcavationsbeseitigung)
1.2.1.1.1.1	Cavationsprimebeseitigung (Kreisprime)
1.2.1.1.1.2	Cavationssecondbeseitigung (Kreissecond)
1.2.1.1.1.3	Cavationsterzbeseitigung (Kreisterz)
1.2.1.1.1.4	Cavationsquartbeseitigung (Kreisquart)
1.2.1.1.2	Weg-Glockenhalbumgehungsbeseitigung (Halbcavationsbeseitig./Halbkreisbeseitig.)
1.2.1.1.2.1	Halbcavationsprimebeseitigung (Halbkreisprime)
1.2.1.1.2.2	Halbcavationsprimebeseitigung (Halbkreissecond)
1.2.1.1.2.3	Halbcavationsterzbeseitigung (Halbkreisterz)
1.2.1.1.2.4	Halbcavationsquartbeseitigung (Halbkreisquart)
1.2.1.2	Zu-Glockenumgehungsbeseitigung (Circolationsbeseitigung/Übertragungsbeseitigung)
1.2.1.2.1	Zu-Glockenganzumgehungsbeseitigung
1.2.1.2.1.1	Circolationsprime
1.2.1.2.1.2	Circolationssecond
1.2.1.2.1.3	Circolationsterz
1.2.1.2.1.4	Circolationsquart
1.2.1.2.2	Zu-Glockenhalbumgehungsbeseitigung (Halbcircolationsbeseitigung)
1.2.1.2.2.1	Halbcircolationsprime
1.2.1.2.2.2	Halbcircolationssecond
1.2.1.2.2.3	Halbcircolationsterz
1.2.1.2.2.4	Halbcircolationsquart
1.2.2	Spitzenumgehungsbeseitigung (Coupébeseitigung)
1.2.2.1	Primecoupébeseitigung
1.2.2.2	Secondcoupébeseitigung
1.2.2.3	Terzcoupébeseitigung
1.2.2.4	Quartcoupébeseitigung
2.	Treffbewegungen
2.1	direkte Treffbewegungen
2.1.1	der gerade Stoß
2.1.2	der gerade Hieb

2.2	indirekte Treffbewegungen
2.2.1	Spitzenumgehungstreffbewegungen (Coupétreffbewegung)
2.2.1.1	O-Coupé
2.2.1.2	1/4-Coupé
2.2.1.1.1	O-Coupéstoß
2.2.1.1.2	O-Coupéhieb
2.2.1.2.1	1/4-Coupéstoß
2.2.1.2.2	1/4-Coupéhieb
2.2.2	Glockenumgehungstreffbewegungen
2.2.2.1	Weg-Glockenumgehungstreffbewegung (Cavationstreffbewegung)
2.2.2.1.1	Ganzcavationstreffbewegungen
2.2.2.1.2	Halbcavationstreffbewegungen
2.2.2.1.3	Viertelcavationstreffbewegungen
2.2.2.1.1.1	Cavationsstoß
2.2.2.1.1.2	Cavationshieb
2.2.2.1.2.1	Halbcavationsstoß
2.2.2.1.2.2	Halbcavationshieb
2.2.2.1.3.1	Viertelcavationsstoß
2.2.2.1.3.2	Viertelcavationshieb
	Zu-Glockenumgehungstreffbewegung (Circolationstreffbewegung)
	Ganzcircolationstreffbewegung
	Halbcircolationstreffbewegung

II. Beinbewegungen

1.	Schritte
1.1	Schritt vorwärts
1.2	Schritt rückwärts
2.	Sprünge
2.1	Sprung vorwärts
2.2	Sprung rückwärts
3.	Ausfälle
3.1	Ausfall vorwärts
3.2	Ausfall rückwärts
4.	Fleché (Hochstart)

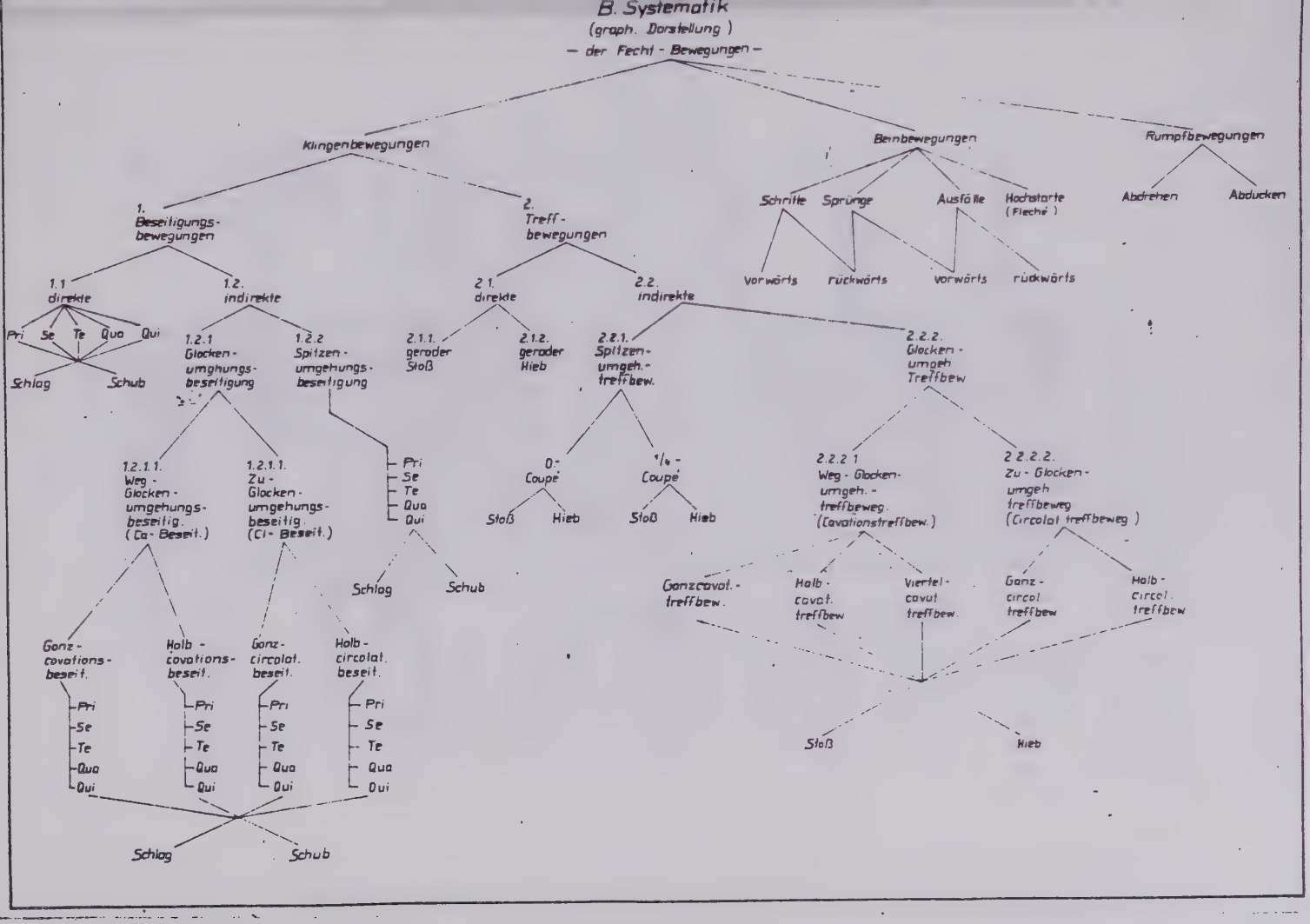
III. Rumpfbewegungen

1.	Abdrehen (Inquartata)
2.	Abducken (pasatta sotto)

B. Systematik

(graph. Darstellung)

– der Fecht - Bewegungen –



TERMINI

- Fechtbewegungen -

I. Klingenbewegungen (Klingentechniken)
sind Bewegungen mit der Klinge.

1. Beseitigungsbewegungen
sind Kreuz- und Querbewegungen des Waffenarmes, die die Aufgabe haben, die gegnerische Klinge aus bedrohlicher Lage oder Bewegung zur Seite zu schieben oder zu schlagen.

2. Treffbewegungen
sind Streckbewegungen des Waffenarmes, die die Aufgabe haben, die gegnerische Treffffläche mit Stoß oder Hieb zu treffen.

2.1 Der Stoß ist die mit der Klingenspitze treffende Treffbewegung.

2.2 Der Hieb ist die mit der Klingenschneide treffende Treffbewegung.

3. Direkte Klingenbewegungen
sind die den kürzestmöglichen Weg gehenden Klingenbewegungen.

4. Indirekte Klingenbewegungen
sind die Klingenbewegungen, die ihr Ziel auf Umwegen zu erreichen suchen.
Nach der Art des Umweges unterscheiden wir:
1. Spitzenumgehungen
2. Glockenumgehungen

5. Spitzenumgehungsbewegungen (Coupé)
sind die indirekten Klingenbewegungen, deren Umweg um die gegnerische Klingenspitze führt.
Je nach Aufgabenerfüllung unterscheiden wir:
1. Coupétreffbewegung
2. Coupébeseitigung

6. Glockenumgehungsbewegungen
sind die indirekten Klingenbewegungen, deren Umweg um die gegnerische Glocke führt.
Entsprechend den beiden Möglichkeiten, die Glocke zu umgehen, unterscheiden wir:
1. "Von der Klinge weg-Glockenumgehung"
"Weg-Glockenumgehung" "Cavation"
2. "Zur Klinge zu-Glockenumgehung"
"Zu-Glockenumgehung" "Circolation".

7. Cavationsbewegungen
sind die Glockenumgehungen, deren Weg mit einem Wegnehmen von der gegnerischen Klinge beginnt.

7.1 Cavationstreffbewegungen
sind Cavationsbewegungen mit Treffaufgabe. Ihre Aufgabe besteht im wesentlichen in der Umgehung direkter Beseitigungsbewegungen.

7.2 Cavationsbeseitigungsbewegungen
sind Cavationsbewegungen mit Beseitigungsaufgabe.

8. Halbcavationsbewegungen
sind Cavationsbewegungen, bei denen die gegnerische Glocke mit der eigenen Klinge (Klingenspitze) nur zur Hälfte umgangen wird.

9. Circolationstreffbewegungen
sind Circolationsbewegungen mit Treffaufgabe. Ihre Aufgabe besteht im wesentlichen in der Umgehung von Cavationsbeseitigungen (Kreisbeseitigungen).

10. O-Coupé-Treffbewegung
ist das Coupé, bei dem nach Ausführung der Umgehung der Körperbereich getroffen wird, der aus der Ausgangslage mit der direkten Treffbewegung getroffen worden wäre.

11. O-Coupé-Beseitigung
ist das Coupé, bei dem die Klinge nach Ausführung der Umgehung die Stellung erreicht, aus der sie begonnen wurde (z.B. Terzeinladung in Terzbindung)

12. 1/4-Coupé
ist das Coupé, bei dem nach der Spitzenumgehung eine Viertelcavationsbewegung angeschlossen wird.

KENNTNISTEST 3 (v)

"Klingenbewegungen"

1. Was sind Beseitigungsbewegungen (Definition) ?

2. Was ist die Cavationsprime ?

a) (1)Treff-, (2)Beseitigungsbewegung oder (3) weder/noch
b) (1)direkte, (2)indirekte Klingenbewegung oder weder/noch(3)
c) (1)Glocken-, (2)Spitzenumgehungsbewegung oder (3) weder/noch
d) (1)Weg-, (2)Zu-Glockenumgehung od. (3) weder/noch

ankreuzen		
1	2	weder noch

3. Was ist Circolationsstoß ?

a) (1)Treff-, (2)Beseitigungsbewegung (3) weder/noch
b) (1)direkte, (2)indirekte Klingenbewegung od. weder/noch (3)
c) (1)Glocken-, (2)Spitzenumgehungsbewegung oder (3) weder/noch
d) (1)Weg-, (2)Zu-Glockenumgehung od. (3) weder/noch

4. Was ist der Coupehieb ?

a) (1)Treff-, (2)Beseitigungsbewegung oder (3)weder/noch
b) (1)direkte, (2)indirekte Klingenbewegung od. (3) weder/noch
c) (1)Glocken-, (2)Spitzenumgehungsbewegung oder (3) weder/noch
d) (1)Weg-, (2)"Zur Klinge zu Umgehung", (3)weder/nooh

5. Was ist die Circolationsquart ?

a) (1)Treff-, (2)Beseitigungsbewegung (3)weder/noch
b) (1)direkte (2)indirekte Klingenbewegung, (3)weder/noch
c) (1)Glocken-, (2)Spitzenumgehungsbewegung, (3)weder/noch
d) (1)Weg-, (2)Zu-Glockenumgehung, (3)weder/noch

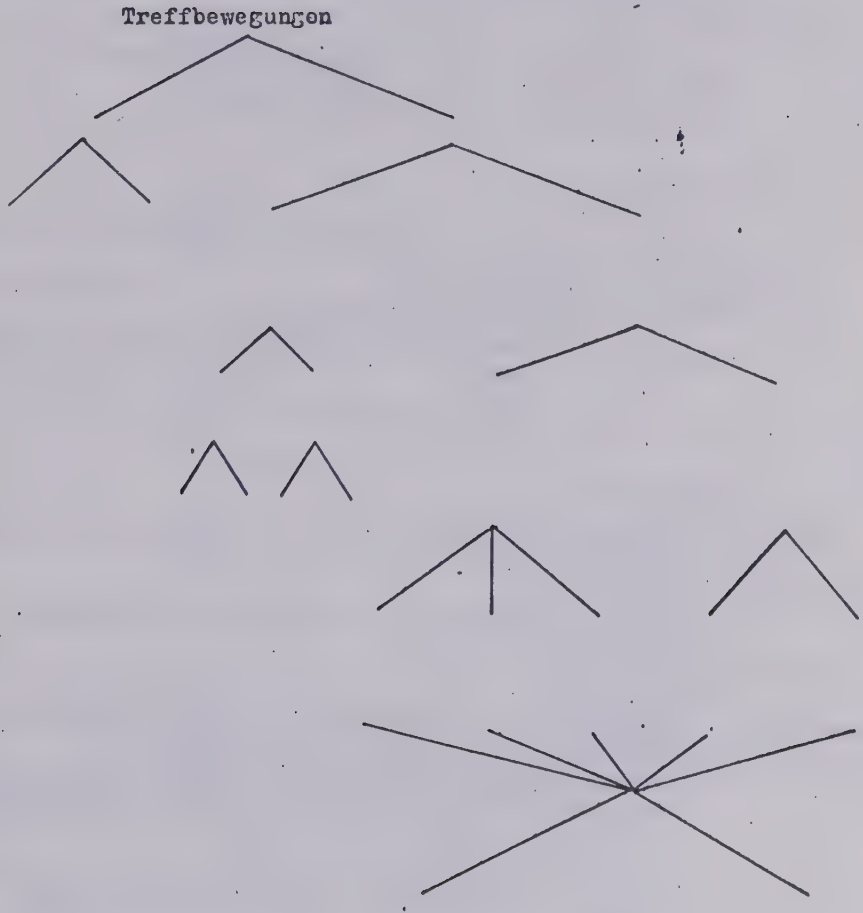
ankreuzen

1	2	weder noch

6. Wo endet die Klinge nach Ausführung einer Ganzcirculationsquart ?

(1)auf der gleichen, (2) benachbarten oder (3)entgegengesetzten Seite der gegnerischen Klinge ?

"Repertoire der Treffbewegungen"
(graph. Darstellung)



KENNTNISTEST 3 (m)
"Klingenbewegungen"

1. Testgedanke:

Das Repertoire der diesbezüglichen Kenntnisse wird in 4 Schwierigkeitsgruppen eingeteilt.
Jede Gruppe ist identisch mit einer Zensur, d.h. jeder Schüler erhält die Note der Gruppe, deren Übung er ohne Fehler absolviert hat.

Wer die Gruppe 1 schafft erhält die Note 4
Wer die Gruppe 2 schafft erhält die Note 3
Wer die Gruppe 3 schafft erhält die Note 2
Wer die Gruppe 4 schafft erhält die Note 1

2. Testinhalte:

Gruppe 1: Aus Terzeinladung alle 4 Beseitigungen
Gruppe 2: Aus Secondeinladung alle 4 Beseitigungs- und Treffbewegungen
Gruppe 3: Aus Prime- und Quarteinladung alle grundsätzlichen Klingenbewegungen
Gruppe 4: a) Halbcavationsbeseitigungen (Halbkreisbeseitigungen) aus Terz-, Quart- u. Secondeinladung
b) Halbcirculationsstoß aus der Primebindung

3. Testablauf:

a) Ausgangsstellung
Die Schüler stehen in "Gasse", Trainer steht am Ende der "Gasse".

b) Testdurchführung
Auf Zählkommando führen die Paare die vom Prüfer angesagte Übung aus.

c) Bewertung
Erkennt der Prüfer einen Fehler, so erhält der Schüler, bei dem der Fehler zu erkennen war die Note der vorhergehenden Gruppe (Übungskomplex).
Bei Unübersichtlichkeit wird die Übung mehrmals von allen Teilnehmern nach Kommando geübt, wobei der Prüfer die einzelnen oder wenige Paare nacheinander beobachtet und bewertet, was jedoch für die Probanden unbekannt bleiben muß.
Tritt der Fehler nur bei einem Paar auf, so ist eine einmalige Wiederholung durch dasselbe möglich.

P R O G R A M M 4

(Wissensspeicher)

Algorithmen der "TECHNIK-Steuerung und Regelung"

I. Algorithmen der KLINGENTECHNIK - Steuerung und Regelung

A Schnelligkeitsvariante

1. Hole nicht aus

2. Beschleunige Deine Bewegung maximal

3. Gehe dabei den kürzestmöglichen Weg

3.1 Bei direkten Klingenbewegungen beschreite den Weg einer Geraden

3.2 Bei indirekten Klingenbewegungen

3.2.1 wähle als Drehpunkt der Umgehung das Handgelenk (bei Coupé ist zusätzliche Drehung im Ellenbogengelenk nicht falsch)

3.2.2 führe die Klinge so knapp wie möglich um das Hindernis

4. Führe die Klingenbewegung optimal ins Ziel

4.1 Bei den Beseitigungsbewegungen

4.1.1 stoppe die Bewegung unmittelbar hinter dem kritischen Punkt der Beseitigung. Diese Stellung sichert Dir eine günstige, weil nahe, Ausgangsposition für die nachfolgende Treffbewegung.

4.1.1.1 Führst Du sie schlagend aus, so schlage Klingenmitte gegen Klingenmitte.

4.1.1.2 Führst Du sie schiebend aus, so lege eigene Klingenstärke an die Klingenschwäche des Gegners.

4.2 Bei den Trefftechniken
führe die Klingenspitze (Schneide) mit gestrecktem Waffenarm ins Ziel, d.h. beende die Streckbewegung des Waffenarmes unmittelbar vor, spätestens mit dem Aufsetzen des Ausfallfußes.

B Die "taktischen Varianten"

d.h. gehe einen Weg, den der Gegner nicht erwartet. Variere deshalb die Schnelligkeitsvariante mit Extremen in der entgegengesetzten Richtung.

Zum Beispiel

1. Hole aus
2. Beschleunige ungleichmäßig
3. Gehe einen großen Weg
4. Laß den Arm bis zum Aufsetzen des Ausfallfußes gebeugt und strecke ihn erst dann.

II. Algorithmus der BEINTECHNIK

A Schnelligkeitsvariante

1. Beginne mit dem Fuß, in dessen Richtung Du Dich bewegen willst!
2. Hole nicht aus
3. Hole den Bewegungsimpuls mit beiden Beinen
4. Beschleunige maximal
5. Hebe die Füße flach über den Boden (nicht schleifen, nicht steigen)
6. Lande schnell in einer wiederum kampfbereiten Stellung

6.1 Bei Schritten und Sprüngen setze den Fuß des Standbeines so schnell wie möglich in den Abstand der Ausgangsposition nach.

6.2 Beim Ausfall strecke das Standbein explosiv und lande mit dem Ausfallbein in einer rechtwinkligen Stellung im Kniegelenk

B Taktische Varianten

Variere die Schnelligkeitsvariante mit Extremen in der entgegengesetzten Richtung.

Zum Beispiel

1. Hole aus
2. Beschleunige ungleichmäßig
3. Steige mit den Füßen

KENNTNISTEST 4 (v)

I. Algorithmus der KLINGENTECHNIK - Steuerung und Regelung

A Schnelligkeitsvariante der Trefftechniken

1. . . . . .
2. . . . . .
3. . . . . .
3.1 . . . . . .
3.2 . . . . . .
3.2.1 . . . . . .
. . . . . .
3.2.2 . . . . . .
. . . . . .
4.
4.2 Bei den Trefftechniken . . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .

II. Algorithmus der BEINTECHNIK - Steuerung und Regelung

A Schnelligkeitsvariante

1. . . . . .
2. . . . . .
3. . . . . .
4. . . . . .
5. . . . . .
6. . . . . .
6.1 . . . . . .
. . . . . .
6.2 . . . . . .
. . . . . .

KENNTNISTEST 4 (m)

(spezielle Geschicklichkeit)

1. Testgedanke:

Die Schüler führen auf Kommando des Prüfers die angesagte Übung durch, deren Ausführung vom Prüfer entsprechend der Schnelligkeitsvariante -Norm mit einer Note (1-5)- bewertet wird.

2. Testinhalt:

1. Cavationen (Kreisbeseitigung)
1.1 Prime
1.2 Second
1.3 Terz
1.4 Quart
1.5 Stoß

2. Halbe Circolationsstöße
2.1 aus Terzeinladung
2.2 aus Secondeinladung

3. Coupéstöße
3.1 aus Terzeinladung
3.2 aus Secondeinladung

4. Schritte
4.1 vorwärts
4.2 rückwärts

5. Ausfall

6. Patinando

7. Balestra

8. Fleché

3. Testablauf:

Die Schüler stehen in alphabetischer Reihenfolge in "Gasse". Der Prüfer geht bei der Bewertung jeweils einer Übung die Schülergasse ab, jedem Schüler eine Note erteilend. Ein Assistent oder Hospitant trägt die Noten in die vorbereitete Liste ein (d.h. alphabetisch geordnet, 20 Spalten).

4. Auswertung:

Aus der Vielzahl der Einzelnoten werden 2 Noten als Mittelwert - Kennziffern berechnet:
1. Klingengeschicklichkeit
2. Beingeschicklichkeit

PROGRAMM / WISSENSSPEICHER 5

" Das Degengefecht "

I. Geschichtliches:

1. Entwicklungsland: Frankreich

2. Elektrischer Degen: Seit 1936

3. Die besten Degenfechter

3.1 aller Zeiten
3.1.1 Länderwertung: 1. Frankreich 2. Italien 3. Ungarn
3.1.2 Einzelwertung: 1. Mangiarotti (I) 2. Buchard (Fr.)
3. Pusch, A. (D)

3.2 der Neuzeit (ab 1970)
3.2.1 Länderwertung: 1. Schweden (8) 2. Ungarn (7)
3. UdSSR (5) 4. Deutschland (4)

3.2.2 Einzelwertung: 1. Pusch (D) 2. Edling (S)
Havmenberg (S)

II. Waffenkonventionen

1. Sie ist die schwerste Waffe mit der härtesten Klinge
2. Länge: 110 cm (Maximum)
3. Gewicht: 770 g (Maximum)
4. Spitzenfederdruck: 750 g (Minimum)
5. Spitzenlauf Min = 1 mm; Max = 1 1/2 mm

III. Technikkonventionen: Stoß

IV. Treffflächenkonvention: keine

V. Kampfkonvention: keine
Keiner hat ein Treffvorrecht.Alle vom Anzeigegerät angezeigten Treffer zählen, sofern es sich nicht um Fehlanzeigen durch gerätetechnische Fehler handelt.

VI. Kampfbodenkonvention: Länge der Kampfbahn = 18 m
(meist 14 m Bann) Breite: 1,80-2,00m
Rückzugsboden pro Fechter = 7 m
Warnung nach 5 m Bodenverlast = "2 m"
Übertreten der Seitenlinien = 2 m
Bodenverlust.

VII. Gefechtsendekonvention: 5 Treffer oder 6 Minuten
Treffer-Gleichstand bei Kampfende = Doppelniederlage

VIII. Bekleidungskonvention: Unterziehjacke mit Ärmel Pflicht!
Degenhandschuhe, lange Strümpfe

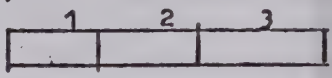
IX. Begrüßung: wie Florett und Glockenprobe

KENNTNISTEST 5 (v)

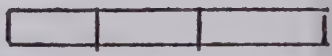
"Das Degengefecht"

1. Entwicklungsland

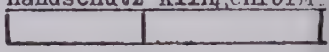
2. Die 3 erfolgreichsten Länder der Neuzeit:



3. Die 3 erfolgreichsten Fechter der Neuzeit

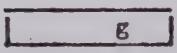


4. Merkmale

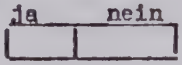


5. Länge

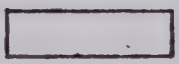
6. Gewicht



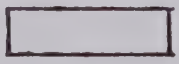
7. Kampfkonvention (Treffvorrecht) ankreuzen:



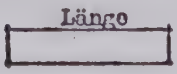
8. Technikkonvention (erlaubte Treffbewegung)



9. Treffflächenkonvention (gültige Treffflächen)

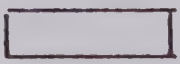


10. Kampfbodenkonvention



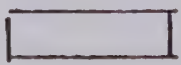
11. Maßnahmen des Kampfleiters bei:

1. Übertreten der Schlußlinie unmittelbar nach der Warnung



2. Seitliches Verlassen

3. Wenn bei Ausschöpfung der Kampfzeit Gleichstand in der Trefferzahl beider Fechter besteht:



P R O G R A M M 6

Thema: Die KAMPFFORMEN der Klingenbewegungen

Umfang: 120 Minuten (45 Min Theorie/75 Min. Praxis)

Lehrziel: Erarbeitung des Repertoires der kampftechnischen und -taktischen Formen der Klingenbewegungen in Theorie und Praxis.

Information 1: In der Zweikampfsportart Fechten genügt eine einseitige Klassifizierung der Bewegungen, wie es sich die technischen Sportarten leisten können, nicht.
Bezeichnungen wie "Angriffssalto" oder "Saltofinte" im Turnen beispielsweise undenkbar, haben im Fechten fundamentale Bedeutung.
Im Fechten tritt die Klingenbewegung "Hieb" z.B. imAngriff oder in der Fortsetzung u.a. in Erscheinung, hierbei wiederum als echte, Finte oder Spielhandlung.
Diese Erscheinungen nennen wir Kampfformen der Klingenbewegungen, weil sie die im Kampf (fechterischen Zweikampf) entstehenden Variationen der grundlegenden Klingenbewegungen sind.
Die Kampfformen, die technische Variationen sind, wie z.B. Angriffshieb, Fortsetzungshieb, nennen wir kampftechnische Formen.
Die Formen, die taktische (geistige) Variationen wie z.B. Hiebfinte, echter Hieb, nennen wir kampftaktische Formen.

Information 2: Im Fechten existieren lediglich 4 kampftechnische Formen. Sie entsprechen den Gesetzen eines Wortgefechts. Vergleiche deshalb:

Situation	Wortgefecht	Waffengefecht
1	Vorwurf, Kritik	Angriff
2	Antwort auf die Kritik nach Beendigung derselben	Antwort
3	Fortsetzung der Kritik, wenn keine Antwort erfolgt	Fortsetzung
4	Gegenkritik Nichtausredenlassen und Nichtbeantworten der Kritik, sondern in den Kritikansatz eine Gegenkritik anbringen	Gegenhandlung (Gegenangriff)

Aufgabe 1: Wir erläutern Dir jetzt die 4 kampftechnischen Formen der Treffbewegungen. Kreuze die Deiner Meinung nach zutreffende Spalte an (x).

	An-griff	Fort-setzg	Ant-wort	Gegen-handlg.
(1) Ein Fechter leitet mit einem geraden Stoß einen Gefechtsgang ein				
(2) Der Gegner dieses Fechters pariert diese Aktion und stößt unmittelbar nach genommener Parade mittels geradem Stoß zurück.				
(3) Ein Fechter reagiert auf einen Angriff des Gegners mit einem geraden Stoß				
(4) Ein Fechter führt einen 2.Stoß aus, nachdem sein 1. Stoß vom Gegner pariert worden ist.				

Die **r i c h t i g e** Lösung

1. ANGRIFFS - Stoß
2. ANTWORT - Stoß
3. GEGEN - Stoß
4. FORTSETZUNG - Stoß

Information 3: Jetzt erläutern wir Dir die 4 kampftechnischen Formen der Beseitigungsbewegungen. Wir wählen als Beispiel die Quartbeseitigung.

Aufgabe 2: Verfahre bei der Beantwortung wie in der Aufgabe 1.

	Antwort	Angriff	Fortsetzg.	Gegen-
(1) Ein Fechter reagiert auf einen mit einem geraden Stoß angreifenden Gegner mit einer Quartbeseitigung (Parade)				
(2) Ein Fechter reagiert auf einen Angriffsansatz (Angriffsbeginn) mit einer Quartbeseitigung und geradem Stoß				
(3) Ein Fechter leitet einen Gefechtsgang mit einer Quartbeseitigung und geradem Stoß ein.				
(4) Ein Fechter setzt eine Beseitigungsbewegung an, nachdem er bereits eine Treff- oder Beseitigungsbewegung durchgeführt hat.				

Die **r i c h t i g e** Lösung

1. | ANTWORT - Beseitigung |

2. | GEGEN - Beseitigung |

3. | ANGRIFFS - Beseitigung |

4. | FORTSETZUNGS - Beseitigung |

Information 4: Jetzt geht es um die kampftaktischen Formen. Von diesen gibt es 3

1. Die echte Form
2. Die Täuschungsform
3. Die Spielform

Aufgabe 3: Wir erläutern Dir alle 3 Formen. Beantworte die Frage durch Ankreuzen des entsprechenden Kästchens.

	Spiel	echt	Täusch.
(1) Du führst einen geraden Stoß aus. In dem Moment, in dem Du die gegnerische Parade erwartest, umgehst Du sie mit einem indirekten Stoß.	☐	☐	☐
(2) Du führst kurze gerade Stöße aus, mit denen Du nicht zu treffen beabsichtigst.	☐	☐	☐
(3) Du führst einen geraden Stoß aus mit der Absicht, den Gegner mit diesem geraden Stoß zu treffen.	☐	☐	☐

Die r i c h t i g e Lösung

1. Täuschungs-Form
2. Spiel -Form
3. echte Form

Information 5: Innerhalb der Täuschungs-Form gibt es 2 unterschiedliche Varianten.

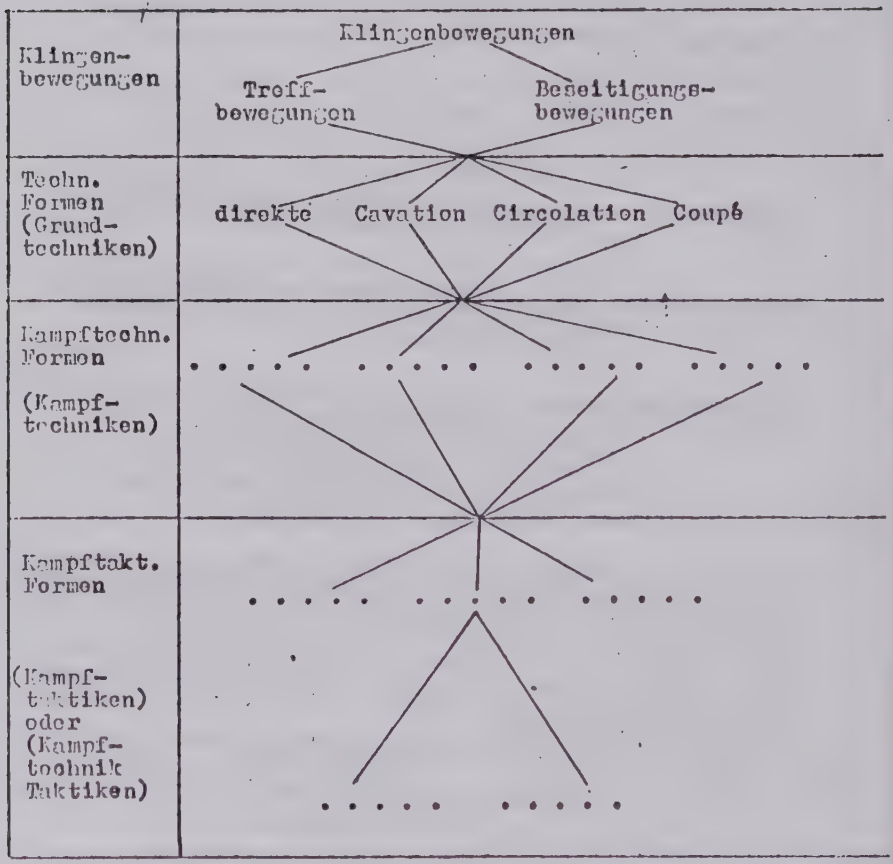
Variante 1: Wir lassen unseren Täuschungsstoß zunächst parieren, um danach mit einer 2. Treffbewegung zu treffen.

Variante 2: Wir führen ebenfalls 2 Treffbewegungen aus. Die erste als Täuschung, die zweite als Umgehung der gegnerischen Parade.
Im Unterschied zu Variante 1 vermeiden wir diesmal jegliche Berührung mit der gegnerischen Klinge.

Bei der Suche nach geeigneten Bezeichnungen für diese 2 Erscheinungen stießen wir darauf, daß es in der deutschen Sprache 2 Bezeichnungen für Täuschungshandlungen gibt: "Finte" und "Schein".
Dabei bot sich an, die eine Form Fint- und die andere Form Scheinhandlung zu nennen. Wir entschieden uns, die erste Form als Schein- und die zweite Form als Fintlandlung zu bezeichnen.
Daraus entstanden die Unterscheidungen z.B.:

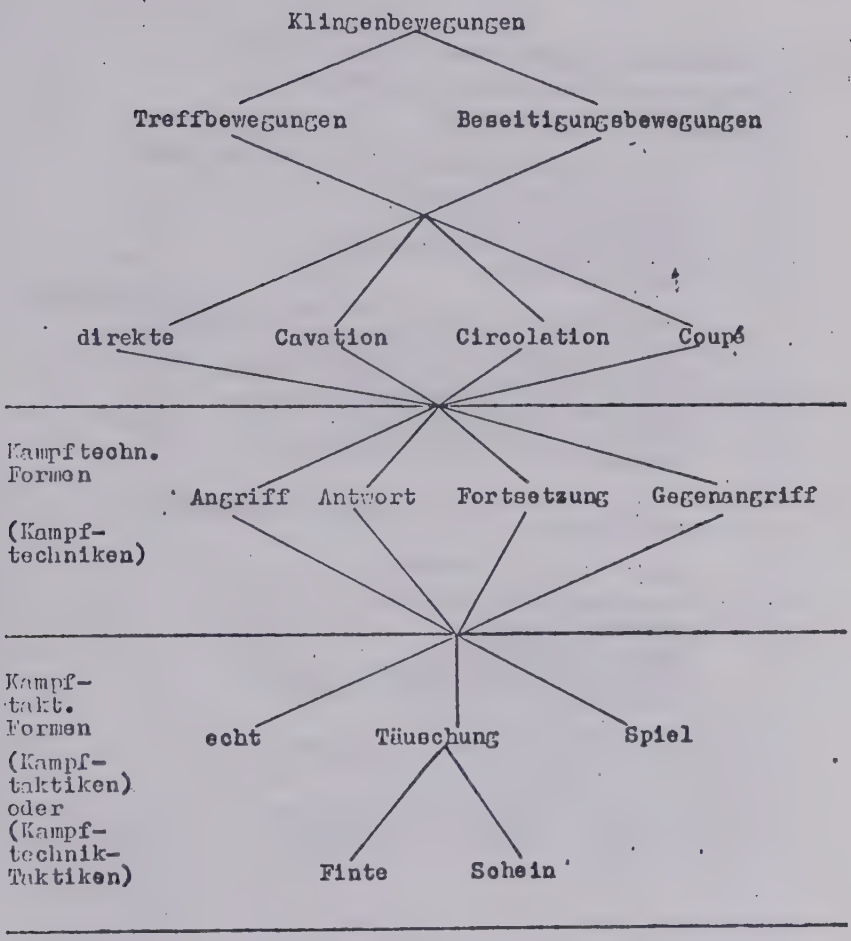
Hiebfinte - Scheinhieb
Quartfinte - Scheinquart
Cavationsfinte- Scheincavation usw.

Aufgabe 4: Zeichne abschließend eine Systematik der Kampfformen der Klingenbewegungen.



Vergleiche mit der Lösung auf der nächsten Seite !

Systematik der Kampfformen der Klingenbewegungen



WISSENSSPEICHER 6

Kampfformen der Bewegungselemente

A Systematik (nummerische Darstellung)

O. Kampfformen der Bewegungselemente

I. Kampftechnische Formen

1. Kampftechnische Formen der Treffbewegungen

1.1 Angriffstreffbewegung
1.2 Antworttreffbewegung
1.3 Fortsetzungstreffbewegung
1.4 Gegentreffbewegung

2. Kampftechnische Formen der Beseitigungsbewegungen
2.1 Antwortbeseitigungsbewegungen (Paraden)
2.2 Angriffsbeseitigungsbewegungen
2.2.1 Angriffsschlagbeseitigung = Battuta
2.2.2 Angriffsschubbeseitigung = Bindung
2.3 Gegenbeseitigungsbewegung
2.4 Fortsetzungsbeseitigungsbewegung

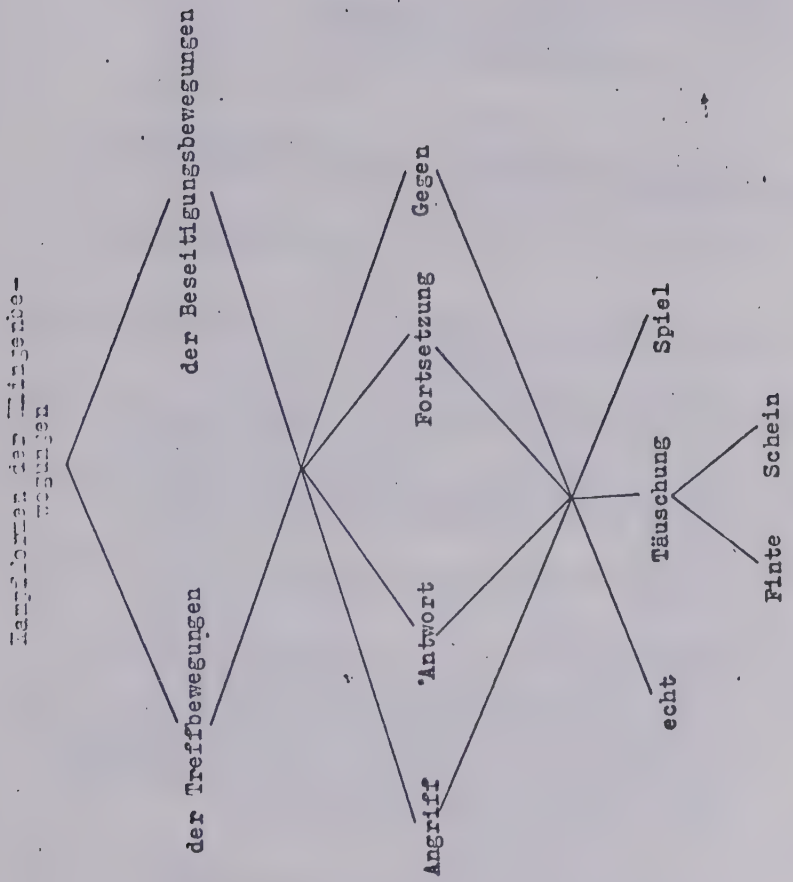
II. Kampftaktische Formen der Klingenbewegungen

1. Echte Klingenbewegung

2. Täuschungsklingenbewegung
Fint-Täuschung
Schein-Täuschung
Täuschungstreffbewegung
Täuschungsbeseitigungsbewegung

2.1 Fint-Täuschung
2.1.1 Fint-Täuschungstreffbewegung
2.1.2 Fint-Täuschungsbeseitigung
2.2 Schein-Täuschung
2.2.1 Schein-Täuschungstreffbewegung
2.2.2 Schein-Täuschungsbeseitigung

B Systematik (graphische Darstellung)



TERMINI

Kampfformen der Bewegungselemente

0. Kampfformen der Bewegungselemente

sind die Varianten der Bewegungselemente, die bei ihrer Anwendung im fechterischen Zweikampf entstehen. Wir unterscheiden:

1. Kampftechnische Formen
2. Kampftaktische Formen

I. Kampftechnische Formen

sind die im fechterischen Zweikampf entstehenden technischen Variationen der Bewegungselemente.

1. Angriffs-Klingenbewegungen
sind die für die Einleitung eines Gefechtsganges verwendeten Klingenbewegungen.

2. Antwort-Klingenbewegungen
sind die Klingenbewegungen, die gegnerische Klingenbewegungen beantworten.

2.1 Antwortbeseitigung = Parade
ist die Beseitigungsbewegung, die das zeitliche Ende der gegnerischen Klingenbewegung beseitigt.

2.2 Antworttreffbewegung = Riposte, Contrariposte
ist die einer oder mehreren eigenen Antwortbeseitigungen unmittelbar folgende Treffbewegung.

2.2.1 Riposte
ist die Treffbewegungsantwort auf den gegnerischen Angriff.

2.2.2 Contrariposte
ist die Treffbewegungsantwort auf eine Antwort

3. Fortsetzungs-Klingenbewegungen
sind eigenen Klingenbewegungen unmittelbar folgende eigene Klingenbewegungen, nachdem sie vom Gegner beseitigt worden waren. Zur kürzeren Bezeichnung dient die Vorsilbe "Nach" z.B. Nachcavation als Kurzform für Fortsetzungscavation.

4. Gegentreffbewegungen
sind Abwehrtreffbewegungen, denen keine Beseitigungsbewegung (Parade) vorausgeht.

II. Kampftaktische Formen

sind die im fechterischen Zweikampf entstehenden taktischen Variationen der Bewegungselemente.

1. Echte Klingenbewegungen
sind die Klingenbewegungen, die die von ihnen vorgegebene Aufgabe auch verwirklichen bzw. verwirklichen wollen.

2. Täuschungsklingenbewegungen
sind die Klingenbewegungen die die Aufgabe haben, antizipierte gegnerische Klingenbewegungen zur Ausführung zu zwingen, um diese mit einer dieser Täuschungsbewegung folgenden echten Bewegung unwirksam zu machen. Entsprechend der Art der als Täuschung verwendeten Klingenbewegung unterscheiden wir:

1. Täuschungstreffbewegungen

2. Täuschungsbeseitigungsbewegungen.

Entsprechend der Art und Weise der Täuschung unterscheiden wir:

1. Fint-Täuschung

2. Schein-Täuschung

2.1 Täuschungstreffbewegung
ist die eine Beseitigungsbewegung antizipierende und umgehende Treffbewegung.

2.2 Täuschungsbeseitigungsbewegung
ist die eine Treffbewegung antizipierende und beseitigende Beseitigung.

2.3 Fint-Täuschung
ist die Täuschungsbewegung, die die Berührung mit der gegnerischen Klinge meidet.

2.4 Schein-Täuschung
ist die Täuschungsbewegung, die die Berührung mit der gegnerischen Klinge sucht.

3. Spielbewegungen
sind die Klingenbewegungen, die ihre Aufgabe nicht verwirklichen, sondern nur andeuten.

KENNTNIS-TEST 6 (v)

"Kampfformen der Klingenbewegungen"

0. Gib eine Definition der kampftechnischen Formen der Bewegungselemente.

1. Welche der 4 kampftechnischen Formen

Angriffstreffbewegung
Antworttreffbewegung
Fortsetzungstreffbewegung
Gegentreffbewegung

entsteht, wenn sie

1.1 unmittelbar nach dem Parieren gegnerischer Treffaktionen verwendet wird ?
Die ersten 3 Buchstaben des Wortes in die Kästchen eintragen. [ ]

1.2 einen Gefechtsgang einleitet. [ ]

1.3 als einzige Bewegung einer Verteidigungsaktion d.h. ohne jegliche Beseitigungsbewegung ausgeführt wird. [ ]

1.4 unmittelbar nach einer vom Gegner parierten Treffaktion erfolgt. [ ]

2. Wie heißt die von Dir ausgeführte Cavation wenn sie

2.1 unmittelbar nach der von Dir durchgeführten aber vom Gegner parierten Riposte erfolgt

1. Bezeichnung .....cavation

2. Bezeichnung .....cavation
(Kurzbezeichnung)

2.2 von Dir unmittelbar nach erfolgreicher Parade der gegnerischen Riposte ausgeführt wird

Cavations .....

2.3 von Dir als Einleitung eines Gefechtsganges verwendet wird

.....Cavation

3. Wie heißt das Treffbewegungselement "Gerader Stoß" wenn er von Dir als selbständige Verteidigungsaktion in eine gegnerische Riposte ausgeführt wird

.....gerader Stoß

4. Was ist die Parade für eine Bewegung ? (in einem Wort)

.....

5. Was ist die Battuta ?

5.1 Angriffs- (a) o. Abwehrbeseitigung (b)

5.2 Schlag- (a) o. Schubbeseitigung (b) oder eine andere (c)

ankreuzen

a	b	c

6. Was ist die Bindung ?

6.1 Angriffs- (a) o. Abwehrbeseitigung (b)

6.2 Schlag- (a) o. Schubbeseitigung (b) oder eine andere (c)

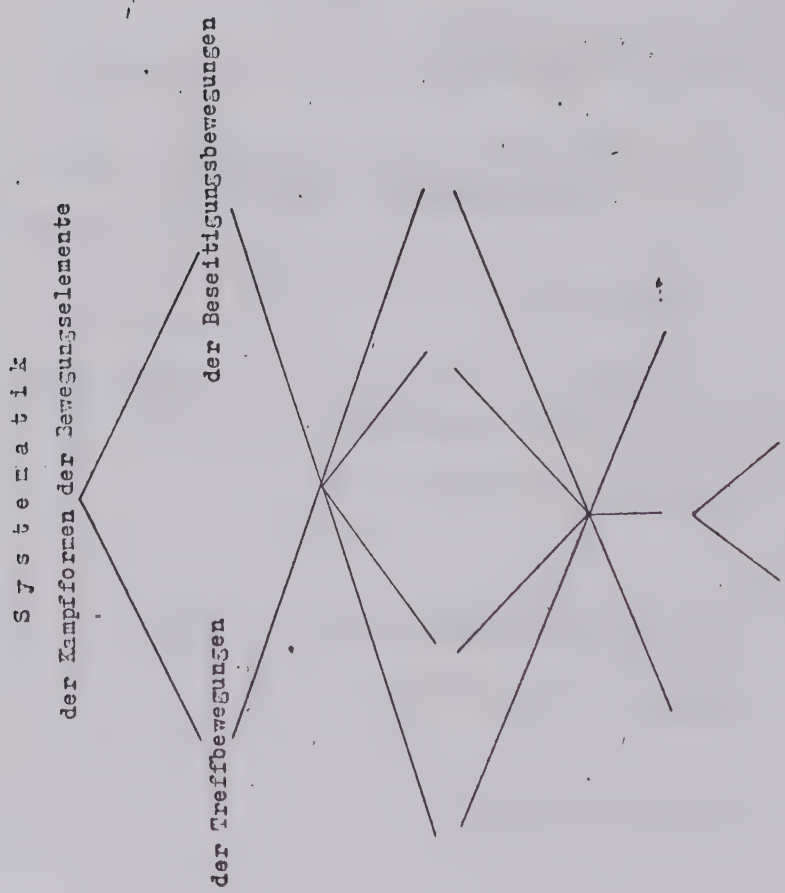
a	b	c

7. Die Schein-Täuschung ist eine Täuschungsbewegung, die

.....

.....

B Systematik (graphische Darstellung)



KENNTNISTEST 6 (m)

"Kampfformen der Klingenbewegungen"

1. Testgedanke:

Das Repertoire der diesbezüglichen Kenntnisse wird in 4 Schwierigkeitsgruppen eingeteilt.
Jede Gruppe ist identisch mit einer Zensur; d.h. jeder Schüler erhält die Note der Gruppe, deren Übung er ohne Fehler absolviert hat.
Wer die Gruppe 1 schafft erhält die Note 4
Wer die Gruppe 2 schafft erhält die Note 3
Wer die Gruppe 3 schafft erhält die Note 2
Wer die Gruppe 4 schafft erhält die Note 1

2. Testinhalt:

Gruppe 1: Der gerade Stoß in seinen 4 kampftechnischen Formen.

Gruppe 2: Der Cavazionestoß und die Quartbeseitigung in ihren 4 kampftechnischen Formen.

Gruppe 3: Die Treffbewegungen in ihren kampftechnischen und -taktischen Formen.

Gruppe 4: Die Beseitigungsbewegungen in ihren kampftechnischen und -taktischen Formen.

3. Testablauf:

a) Ausgangsstellung
Die Schüler stehen in "Gasse". Trainer steht am Ende der Gasse.

b) Testdurchführung
Auf Zählkommando führen die Paare die vom Prüfer angesagte Übung aus.

c) Bewertung
Erkennt der Trainer einen Fehler, so erhält der Schüler, bei dem der Fehler zu erkennen war die Note der vorhergehenden Gruppe. Bei Unübersichtlichkeit wird die Übung mehrmals von allen Teilnehmern nach Kommando geübt, wobei der Prüfer immer nur einen Teil der Gasse beobachtet, was den Probanden unbekannt bleibt. Tritt der Fehler nur bei einem Paar auf, so ist eine einmalige Wiederholung durch das Paar möglich.

PROGRAMM/ WISSENSSPEICHER 7

"Das Florettgefecht"

I. Geschichtliches

1. Entwicklungsland: Frankreich

		der Altzeit	der Neuzeit
2.	Die Besten des Florettfechtens		
2.1	Länder	Italien Frankreich Ungarn	UdSSR Frankreich Deutschland
2.2	Persönlichkeiten Damen	Mayer D Elek ´ R Müller-Preis	Rejtjö U Schmidt D A,Hanisch D
	Herren	Puliti Gandini d'Oriola	Romankov SU Wessel D Noel F

2.3 Die amtierenden Landesmeister:
1. bei den Damen:.....
2. bei den Herren:.....

II. Konventionen

1. der Waffenstruktur:
1.1 Handschutz: kleine Glocke
1.2 Längen
1.2.1 der Waffe: 110 cm
1.2.2 der Klinge: 90 cm
1.3 Gewichte
1.3.1 der Waffe: 500 g (Maximum)
1.3.2 Spitzendrück 500 g (Minimum)
2. der erlaubten Art und Weise des Treffens (Trefftechnik): Stoß
3. der gültigen Treffffläche:
3.1 obere Grenze: Kragenrand
3.2 seitl.Grenze: Ärmelnaht
3.3 untere Grenze:
3.3.1 vordere untere: Leistenbeugen
3.3.2 hintere untere: Verbindungslinie beider Hüftknochen
4. des Kampfbodens:
4.1 Länge: 14 m
4.2 Breite: 1,80 - 2,00 m
4.3 Warnung: 1 m vor der Schlußlinie

5. der Trefferbewertung (Treffkonventionen)

5.1. Bei ungleichzeitigem Treffen beider Fechter:
"Der zuerst die Treffbewegung Ausführende hat das Recht" Recht heißt: Er besitzt den Vorrang bei der Trefferermittlung!
Ungleichzeitig bedeutet, daß der Fechter seinem Gegner mindestens um 1 fechterisches Tempo zuvorkommt. Ein Fecht-Tempo ist die Dauer der Durchführung einer einzelnen fechterischen Bewegung (z.B. gerader Stoß, auch Geradstoßfinte, Quartparade, Schritt vorwärts usw.)

5.2. Bei gleichzeitigem Treffen beider Fechter:

1. Es gibt 2 Angreifer:

"Keiner hat ein "Treffvorrecht" d.h. das Ergebnis beider Treffbewegungen wird ermittelt.

Merke: Treffen beide, gleich ob gültig oder ungültig, so zählt keiner der Treffer. (Aktion simultane)

2. Es gibt nur <u>einen</u> Angreifer:

Der Angreifer hat das Vorrecht d.h. zunächst wird nur das Ergebnis seiner Treffbewegung ermittelt.

Ausnahme: Verteidiger stand in "Linie" und die "Linie" wurde vom Angreifer nicht beseitigt.

KENNTNISTEST 7

"Das Florettgefecht"

1. Entwicklungsland

		aller Zeiten	der Neuzeit
2.	Die besten Florettfechter		
2.1	beste Nation		
2.2	Beste bei den Damen		
2.3	Bester der Herren		

2.4 Der amtierende deutsche Meister:

3. Konventionen

3.1	Waffenlänge	cm
3.2	Gewicht	G

		Stoß	Hieb
3.3	Technikkonvention (ankreuzen)		

		Länge	Entfernung der Warnlinie von der Schlußlinie
3.4	Kampfbodenkonvention		

		obere Grenze	seitl. Grenze	vordere untere Grenze
3.5	Treffflächenkonvention			

		Herren	Damen
3.6	Gefechtsendekonvention	Min.	Min.

3.7 Kampfkonventionen (Treffkonventionen)

6.1 Bei ungleichzeitiger Ausführung der Treffbewegungen durch beide Fechter:

6.2 Bei gleichzeitiger Ausführung der Treffbewegungen durch beide Fechter:

Situation 1

Bezeichne die Situation:	
Wer hat das Recht:	

Situation 2

Bezeichne die Situation:	
Wer hat das Recht:	

4. Wettkampfregeln

Was geschieht

1. Bei Betreten der Warnlinie	
2. Bei Übertreten der Schlußlinie nach erfolgter Warnung, ohne das zwischenzeitlich Boden genommen werden konnte ?	
3. Beim Überschreiten der Seitenlinie ?	
4. Bei Körper an Körper ?	

WISSENSSPEICHER

"Struktur und Funktion des Kampfgerichts im Fechten"

I. Struktur des Kampfgerichts

1. Die Kampfrichtermannschaft
1.1 1 Obmann
1.2 4 Seitenrichter (bei nichtelektr. Trefferanzeige)
1.3 1 Protokollant
1.4 1 Zeitnehmer
2. Die Stimmenwertigkeiten der Kampfrichter
2.1 Der Obmann: 1 1/2
2.2 Der Seitenrichter: 1

II. Aufgaben des Kampfgerichts

1. Aufgaben des Obmannes
1.1 Eröffnung des Kampfes
1.1.1 Aufruf der beiden Fechter
1.1.2 Ausrüstungskontrolle
1.1.3 Kampferöffnungskommandos geben:
1.1.3.1 Stellung!
1.1.3.2 Fertig?
1.1.3.3 Los!
1.2. Leitung des Kampfes
1.2.1 Beobachtung des Kampfverlaufs
1.2.2 Unterbrechung des Kampfes wenn
1.2.2.1 ein oder mehrere Treffer gesehen wurden
1.2.2.2 Verstöße gegen die Wettkampfregeln oder Wettkampfbestimmung gesehen wurden z.B.
Körper an Körper, seitl. Verlassen der Bahn etc.
1.2.3 Leitung der Ermittlung
1.2.3.1 Rekonstruktion des Kampfverlaufes
Die möglichen Aktionen eines fechterischen Zweikampfes sind:

1. Angriff
2. Fortsetzung
3. Gegenangriff
4. Riposte
5. Contrariposte
6. Parade

1.2.3.2 Festlegen der Reihenfolge des Abfragens entsprechend den Kampfkonventionen
(s. Wissensspeicher "Das Florettgefecht")

1.2.3 Abfragen der Seitenrichter in der festgelegten Reihenfolge auf der Grundlage der Stimmenadditionskonvention

2. Aufgaben der Seitenrichter

1. Beobachtung des Kampfverlaufes und der Ergebnisse der Treffbewegungen seines von ihm betreuten Fechters

2. Zeugenaussage mit folgenden Entscheidungs- bzw. Antwortmöglichkeiten

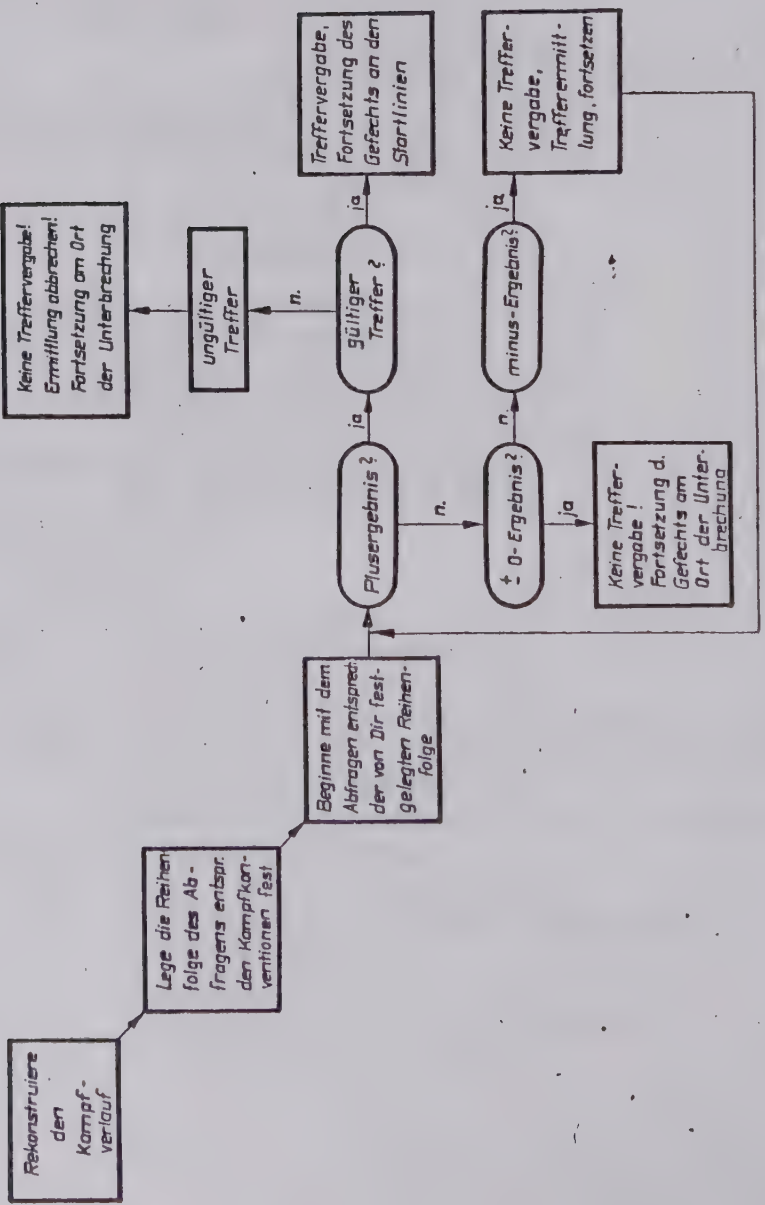
2.1 Ja, gültig! (Wertigkeit: + 1 gültig)

2.2 Ja, aber ungültig! (Wertigkeit: + 1 ungültig)

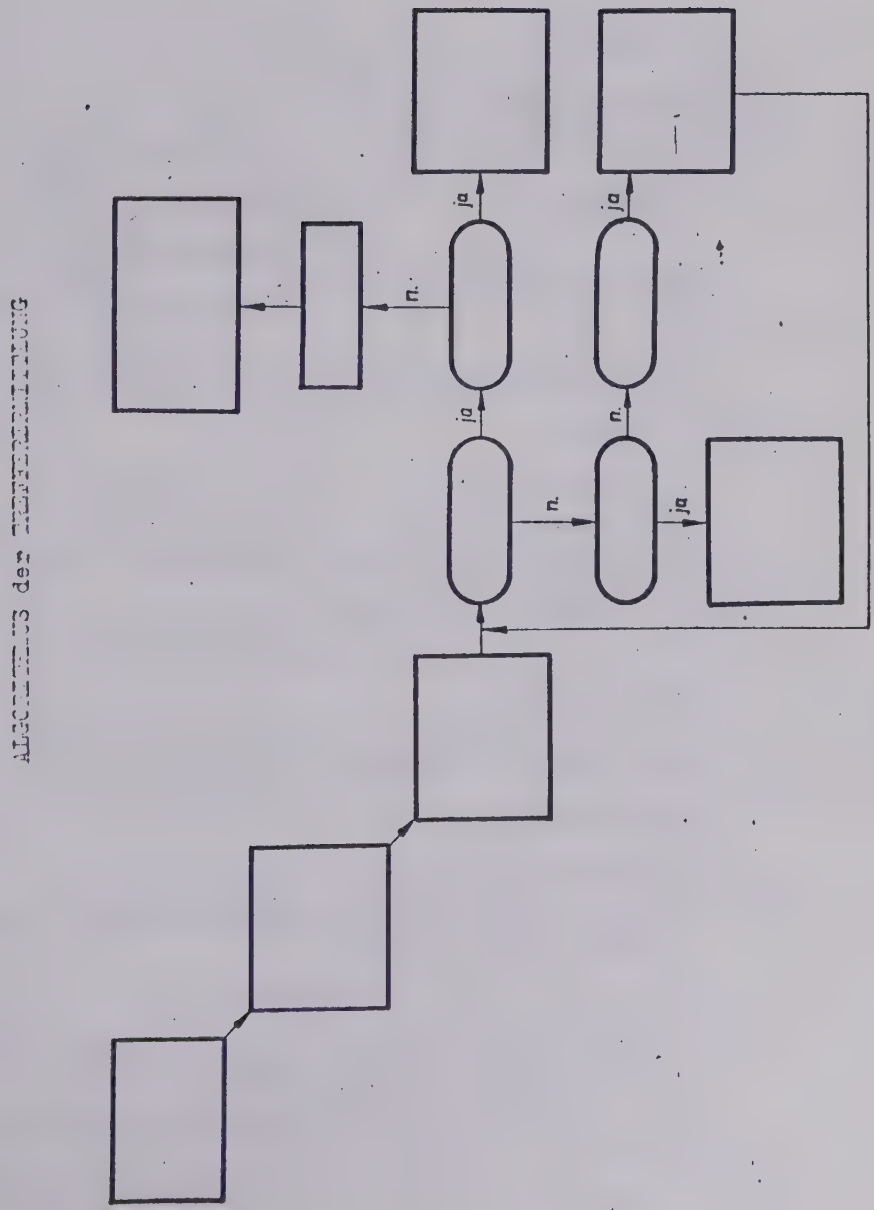
2.3 Nein! (passé, plaque, paré) (Wertigkeit: - 1)
(vorbei, angelegt, pariert)

2.4 Enthaltung (Wertigkeit: ±0)
Anwendung bei Grenzfällen (z.B. könnte oder könnte auch nicht gewesen sein!

II. Algorithmus der Trefferermittlung (durch den Kampfleiter)



KENNTNIS - TEST 8 (v)



P R O G R A M M 9

(Wissensspeicher)

"Das SÄBELGEFECHT"

I. Geschichtliches

1. Entwicklungsland: Italien

2. Die besten Säbelfechter

	aller Zeiten	der Neuzeit
2.1 Länder:	Ungarn Italien	UdSSR Ungarn, Polen
2.2 Persönlichkeiten:	Pawlowski	Krovopuskov UdSSR

2.3 der Landesmeister

II. Konventionen

1. Säbelmaße:

1.1 Handschutz: Korb
1.2 Länge
1.2.1 Waffe: 105 cm
1.2.2 Klinge: 85 cm
1.3 Gewicht 500 g (Maximum)

2. Trefftechnikkonvention: Stoß und Hieb

3. Treffflächenkonvention:
Die gesamte Treffffläche oberhalb der Verbindungslinie beider Hüftknochen (einschließlich Kopf u. Arme)

4. Gefechtsendekonvention: wie Florett

5. Kampfbodenkonvention:

Länge: 18 m
Breite: 1.80 - 2.00 m
Warnung: Nach 7 m Bodenverlust Aufstellung an der 2 m - Warnlinie.

6. Kampfkonventionen: wie Florett

7. Spezielle Wettkampfregeln
7.1 Überschreiten d. Seitenlinie: 2 m Bodenverlust
7.2 Bei Anbringen brutaler Hiebe: Verwarnung, im Wiederholungsfall Straftreffer
7.3 An die Treffffläche Andrücken d. Klinge: Kein Treffer

KENNTNISTEST 9

"Das Säbelgefecht"

1. Entwicklungsland

2. Die besten Säbelfechter

	aller Zeiten	der Neuzeit
2.1 Beste Nation		
2.2 Bester Säbelfechter		

3. Konventionen:

3.1 Waffenlänge
3.2 Gewicht
3.3 Trefftechnikkonvention
3.4 Kampfbodenkonvention

4. Wettkampfregeln

Was geschieht bei

4.1 Betreten der Warnlinie

4.2 Überschreiten der Seitenlinie

4.3 Körper an Körper

4.4 Anbringen von brutalen Hieben

4.5 "Andrücken" der Klinge an die Trefffläche oder Schleifen an der Trefffläche

P R O G R A M M 10
(Wissensspeicher)

K ü r z u n g e n fechterischer TERMINI

I. der Bewegungselemente

1. der Treffbewegungen

1.1	gerader Stoß		- Sto
1.2	Glocken-Wegumgehungsbewegung	= Cavation	- Ca
1.3	Glocken-Zuumgehungsbewegung	= Circolation	- Ci
1.4	Spitzenumgehungsbewegung	= Coupé	- Cu
1.5	halbe Circolation		- Haci
1.6	Viertelcircolation		-Vieci
1.7	Dreiviertelcircolation		- Dreivieci
1.8	der Hieb		- Hi

2. der Beseitigungsbewegungen

2.1	Prime	- Pri
2.2	Second	- Se
2.3	Terz	- Te
2.4	Quart	- Qua
2.5	Quint	- Qui
2.6	Kreis	- Krei
2.7	Halbkreis	- Hakrei
2.8	Beseitigung	- Besei

II. der kampftechnischen Formen

1. der Treffbewegungen

1.1	Fortsetzungstreffbewegung (Nachtreffbewegung) z.B. Nasto, -ca, -ci, -cu		- Na
1.2	Antworttreffbewegung		
	1.2.1 Riposte	- Ri	
	1.2.2 Contrariposte	- Cori	
	1.2.3 Zweite Contrariposte	- Reriposte	- Reri
	1.2.4 Dritte Contrariposte	- Subriposte	- Suri
1.3	Gegentreffbewegung		- Ge

2. der Beseitigungsbewegungen

2.1	Parade	- Pa
2.2	Bindung	- Bi
2.3	Battuta	- Ba

III. der kampftaktischen Formen

1.	Echte Handlung	- ohne Bez
2.	Finthandlung	- Fi
3.	Scheinhandlung	- Schei
4.	Spielhandlung	- Spiel

P R O G R A M M 11

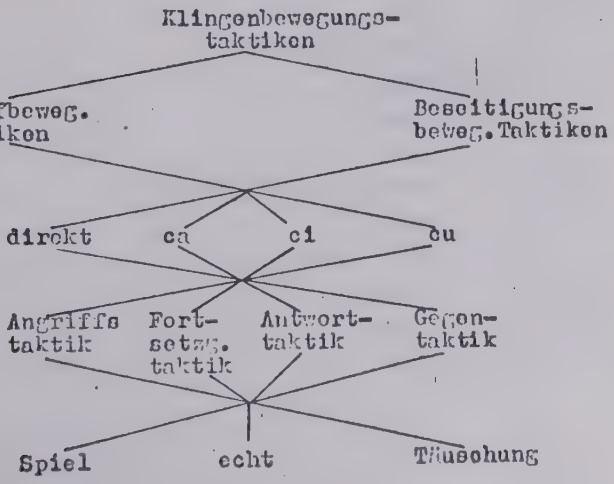
(Wissensspeicher)

Thema: Fechtaktionen/ Fechttaktiken/ FECHTSTRATEGIEN

Umfang: 360 Minuten (45 Min. Theorie/315 Min. Praxis)

Lehrziel: Erarbeitung des Repertoires der grundlegenden technischen Taktiken und Strategien des Fechtens in Theorie und Praxis

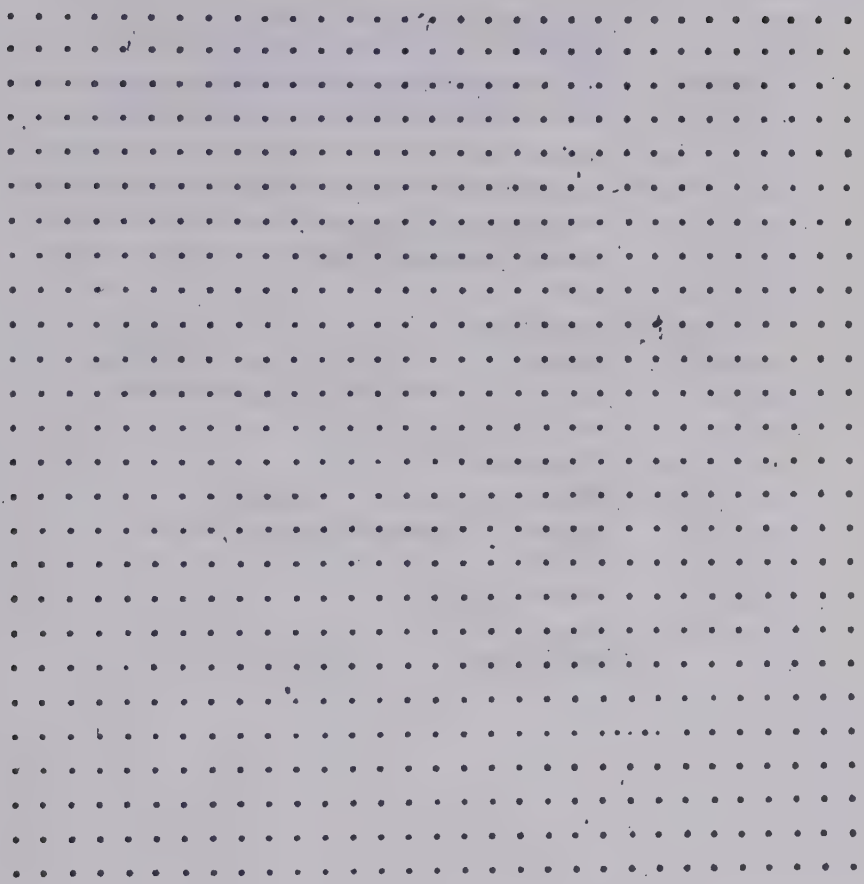
J 1: Bisher haben wir uns begnügt, die Bewegungen des Fechtens im einzelnen darzustellen. (Bewegungselemente) Bilden wir aus ihnen Komplexe, indem wir sie nach den verschiedensten Möglichkeiten zusammensetzen, sprechen wir von Fechtaktionen. Sind diese Aktionen zugleich Kampfpläne, so sprechen wir von Strategien. Zur Unterscheidung geplanter Bewegungselemente (-schritte) von geplanten Aktionen nennen wir ersteres "taktische Handlung" oder "strategisches Element" und letzteres "Strategien". Somit entsteht als Fecht-Taktikrepertoire die folgende sich mit dem Bewegungsrepertoire deckende Klassifikation:



Aufgabe 1: In untenstehender Systematik haben wir einen "Strang" der graphischen Darstellung nummerisch dargestellt.
Deine Aufgabe besteht darin, einen weiteren "Strang" und zwar das Repertoire der Antwortbeseitigungs-Taktik in gleicher Weise darzustellen.

0.	Fechttechnik-Taktiken
1.	Klingentechnik-Taktiken
1.1	Treffbewegungstaktiken
1.1.1	Geradstoß-Taktik
1.1.1.1	Angriffsgeradstoß-Taktik
1.1.1.1.1	echter Angriffsgeradstoß-Taktik
1.1.1.1.2	Angriffsgeradstoßtäuschungs-Taktik
1.1.1.1.2.1	Angriffsgeradstoßfint-Taktik
1.1.1.1.2.2	Angriffsgeradstoßschein-Taktik
1.1.1.1.3	Angriffsgeradstoßspiel-Taktik
1.1.1.2	Fortsetzungsgeradstoß-Taktik
1.1.1.2.1	echt
1.1.1.2.2	Täuschung
1.1.1.2.2.1	Finte
1.1.1.2.2.2	Schein
1.1.1.2.3	Spiel
1.1.1.3	Antwortgeradstoß-Taktik
1.1.1.3.1	echt
1.1.1.3.2	Täuschung
1.1.1.3.2.1	Finte
1.1.1.3.2.2	Schein
1.1.1.3.3	Spiel
1.1.1.4	Gegengeradstoß-Taktik
1.1.1.4.1	echt
1.1.1.4.2	Täuschung
1.1.1.4.2.1	Finte
1.1.1.4.2.2	Schein
1.1.1.4.3	Spiel

Repertoire der Cavationsbeseitigungs-Taktik

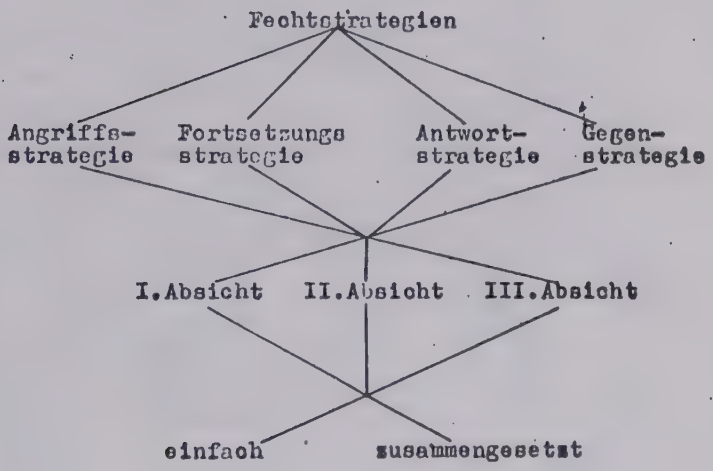


Die **r i c h t i g e** Lösung:

1.2.2	Cavationsbeseitigungs-Taktik
1.2.2.1	Angriffscavationsbeseitigungs-Taktik
1.2.2.1.1	echte Angriffscavationsbeseitigungs-Taktik
1.2.2.1.2	Angriffscavationsbeseitigungstäuschungs-Taktik
1.2.2.1.2.1	Angriffscavationsbeseitigungsfint-Taktik
1.2.2.1.2.2	Angriffscavationsbeseitigungsschein-Taktik
1.2.2.1.3	Angriffscavtaionsbeseitigungsspiel-Taktik
1.2.2.2.	Fortsetzungscavationsbeseitigungs-Taktik
1.2.2.2.1	echt
1.2.2.2.2.	Täuschung
1.2.2.2.3	Spiel
1.2.2.3	Antwortcavationsbeseitigungs-Taktik
1.2.2.3.1	echt
1.2.2.3.2	Täuschung
1.2.2.3.3	Spiel
1.2.2.4	Gegencavationsbeseitigungs-Taktik
1.2.2.4.1	echt
1.2.2.4.2	Täuschung
1.2.2.4.3	Spiel

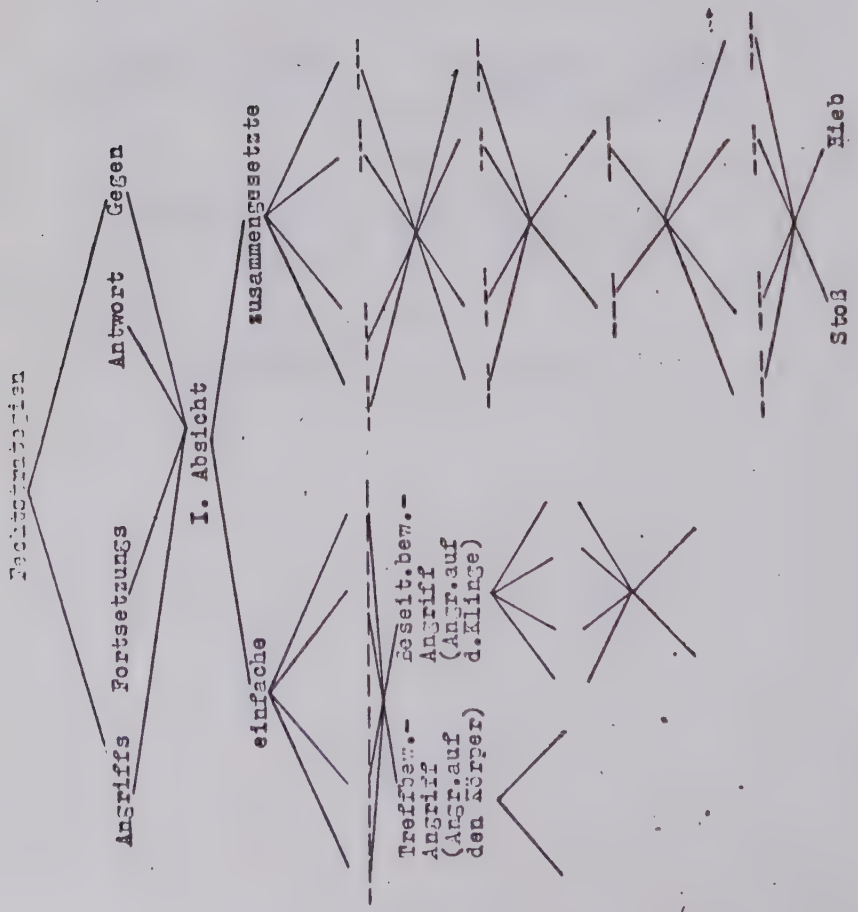
J 2: Etwas schwieriger ist die Klassifikation der geplanten Aktionen. Wir fanden, daß die Anzahl der Täuschungsbewegungen ein dominantes Kriterium innerhalb einer Strategie darstellt und damit eine Klassifikation nach diesem Gesichtspunkt rechtfertigt.

Entsprechend dem Kampfaktionsrepertoire im Fechten entsteht somit folgendes Repertoire der Strategien:



Aufgabe 2: Diese Klassifikation ist uns noch zu grob. Wir brauchen eine Klassifikation, die auch die wesentlichen Details beschreibt.

Anhand Deiner bisherigen Kenntnisse bist Du in der Lage, zumindest das Repertoire der Strategien I. Absicht zu vervollkommnen. Vgl. anschließend mit der Lösung auf der nächsten Seite !



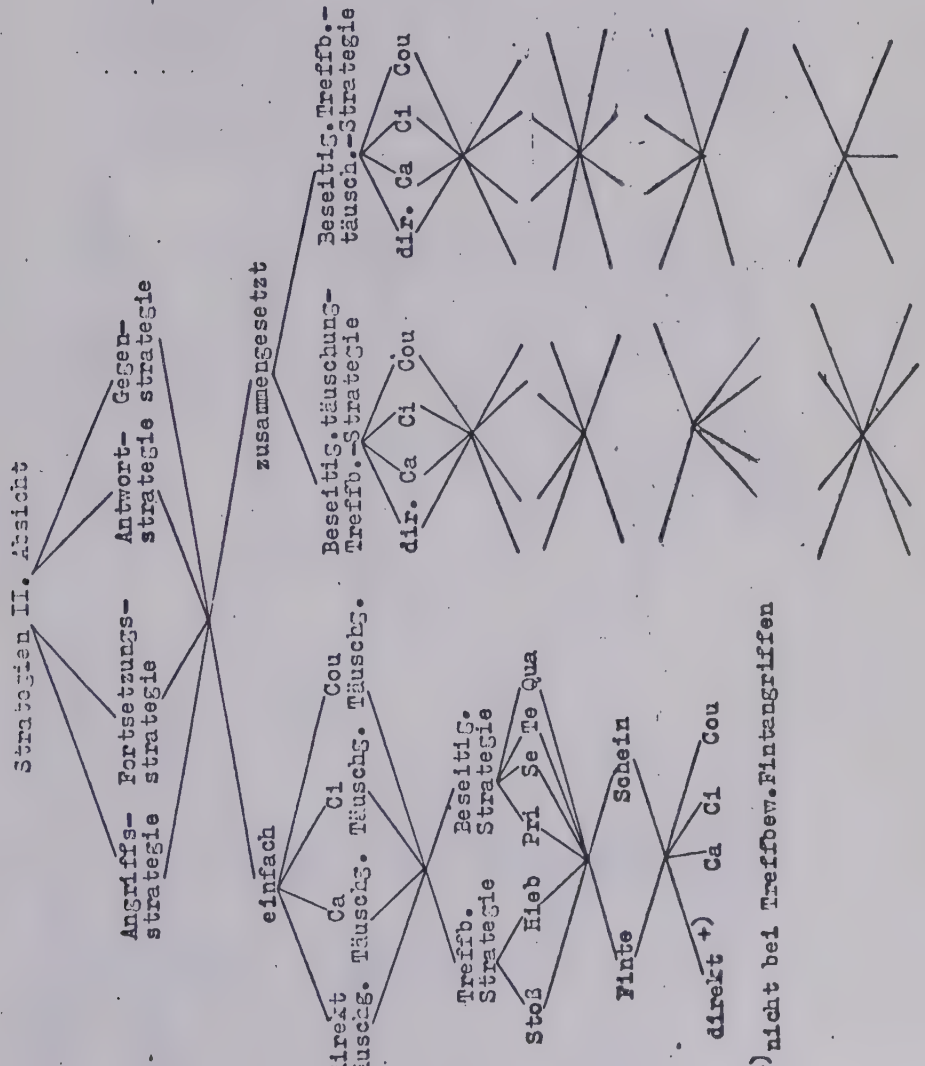
L ö s u n g: Als Repertoire der Strategien I. Absicht ergibt sich somit folgende Klassifikation:

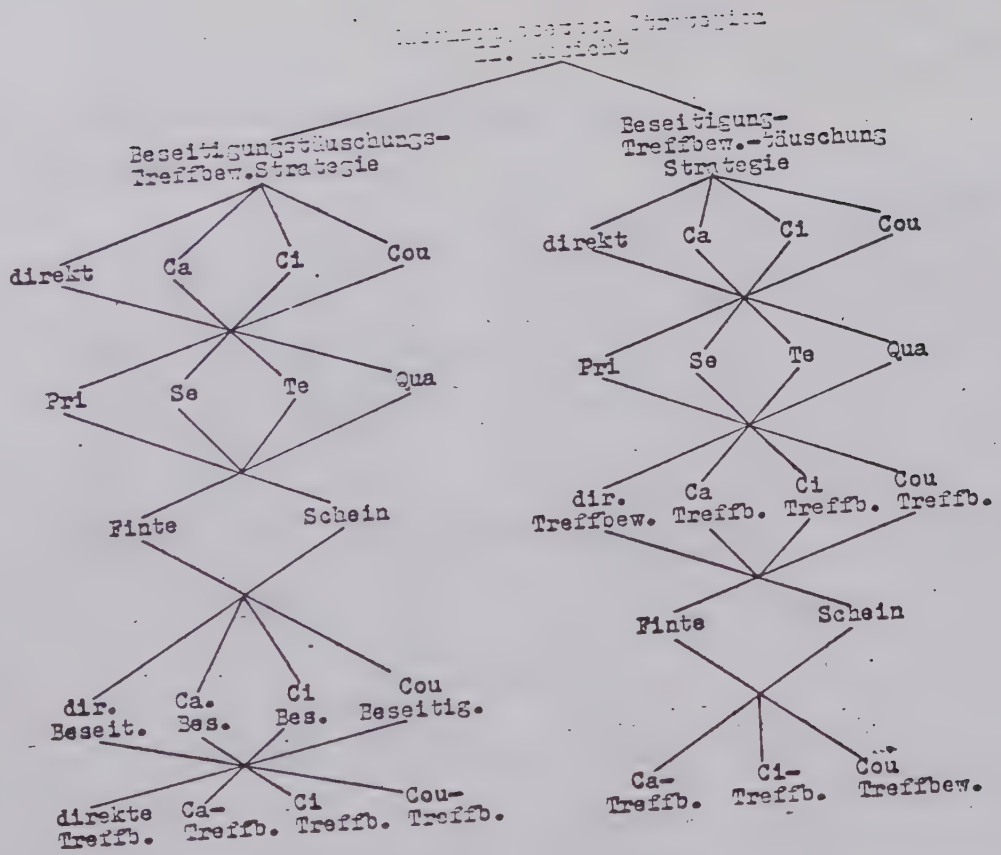
J 3: Die Angriffe I. Absicht sind die Strategien des physisch Stärkeren. Er hat es selten nötig, gegnerische Reaktionen in seinen Kampfplan einzubauen.
Die physische Stärke der Gegner ist jedoch selten gleich. Die taktische Komponente erhält ihre Bedeutung bei Gleichheit in der physischen Stärke beider Gegner, im besonderen bei Ungleichheit für den physisch Unterlegenen.
Der physisch Unterlegene muß auf Umwegen, die durch das Einbeziehen gegnerischer Reaktionen in den eigenen Kampfplan zustande kommen, den Gegner zu treffen versuchen, wenn er eine Siegchance haben will.
Wir bezeichnen diese "Umweg-Strategien" als Strategien II., III. oder n-ter Absicht.
Die Strategien II. Absicht sind die Strategien, die eine gegnerische Reaktion im eigenen Kampfplan berücksichtigen z.B. eine gegnerische Parade oder eine Gegenbewegung (Gegenangriff) und enthalten deshalb eine Täuschungsbewegung.
Strategien III. Absicht planen 2 Reaktionen des Gegners ein und enthalten somit 2 Täuschungshandlungen. Dies pflanzt sich fort in evtl. IV. und V. Absichtsstrategien. Zum Glück kommen diese umfangreichen und komplizierten Strategien höchst selten oder nie zur Anwendung.
Schuld daran ist die Kampfkonvention, daß der Fechter den Treffer anerkannt erhält, der ein fechterisches Tempo (Bruchteil einer Sekunde) eher trifft.
Der Verteidiger hat z.B. die Möglichkeit, einen kompliziert angreifenden Gegner mit einer schnellen einfachen Treffbewegung zuvorzukommen. Diese Tatsache hat keine geringe Bedeutung für die Einordnung der geistigen Komponente in den Leistungskomplex des Fechters.

J 4: Das Einplanen von gegnerischen Aktionen in den eigenen Kampfplan erfordert eine exakte Analyse des gegnerischen Verhaltens, die wir im Fechten als Ausforschung bezeichnen. Zeigt der Gegner nicht die Verhaltensweisen, die wir für die Anwendung bestimmter Strategien (Spezialaktionsstrategien) benötigen, machen sich weitere vorbereitende Handlungen notwendig, die wir Präparation (Herrichten) nennen. Eine weitere wichtige vorbereitende Handlung sind Maßnahmen, die der Verschleierung der eigenen Absichten dienen.

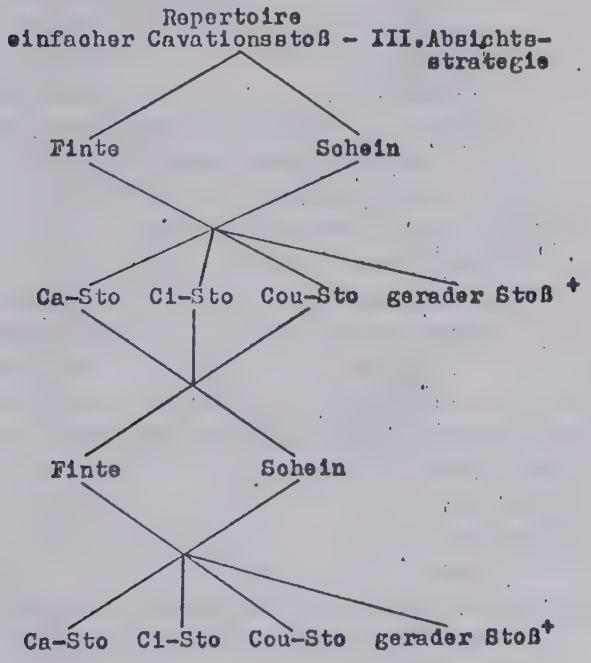
Das Repertoire der Strategien II., III. und n-ter Absicht läßt sich nun wiederum leicht ableiten vom Repertoire der Strategien I. Absicht.

Aufgabe 3: Als Beispiel geben wir Dir die Systematik der einfachen Angriffe II. Absicht vor. Ergänze die Systematik der zusammengesetzten Angriffe II. Absicht und vgl. mit der Lösung auf Seite 106




Beseitigungstäuschungs-
Treffbew.Strategie
direkt
Ca
Ci
Cou
Pri
Se
Te
Qua
Finte
Schein
dir.
Beseit.
Ca.
Bes.
Ci
Bes.
Cou
Beseitig.
direkte
Treffb.
Ca-
Treffb.
Ci
Treffb.
Cou-
Treffb.
Beseitigung-
Treffbew.-Täuschung
Strategie
direkt
Ca
Ci
Cou
Pri
Se
Te
Qua
dir.
Treffbew.
Ca
Treffb.
Ci
Treffb.
Cou
Treffb.
Finte
Schein
Ca-
Treffb.
Ci-
Treffb.
Cou
Treffbew.

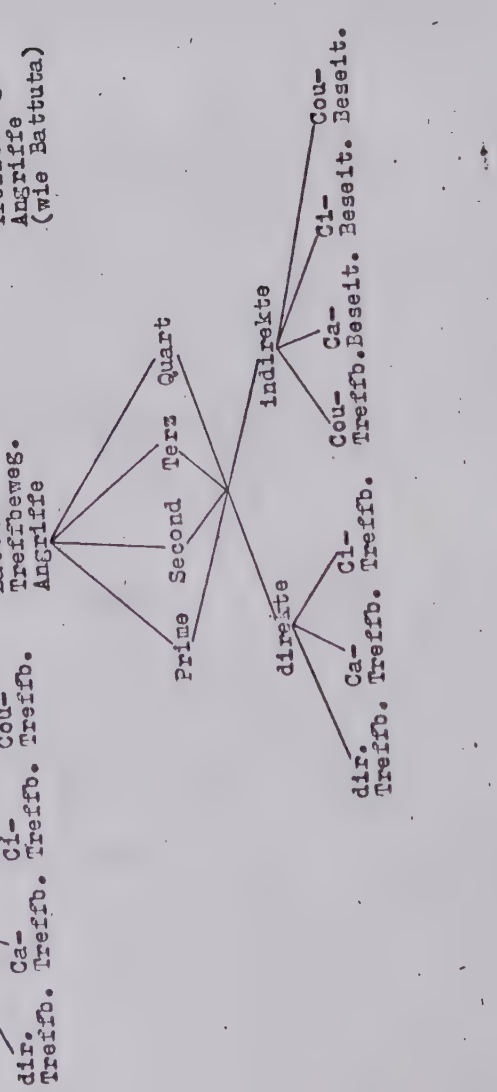
J 5: Strategien III. Absicht sind die geplanten Aktionen, die 2 Täuschungsbewegungen beinhalten. Es ist sofort zu überblicken, daß die Systematik sich um ein Wesentliches vergrößert.
Wir wollen uns damit begnügen, das Prinzip anhand eines Systematikdetails darzustellen. Das ist unseres Erachtens ausreichend, weil erstens diese Strategien selten oder nie in Anwendung kommen und zweitens eine Erarbeitung irgend einer dieser Aktionsgruppen für jeden im Bedarfsfall nun ein leichtes ist.



+nur im Anschluß an Scheinhandlungen zu verwenden

WISSENSSPEICHER 11.2.1

Repertoire
der "Angriffe I. Absicht" (graphische Darstellung)



WISSENSSPEICHER 11.2.1

Repertoire

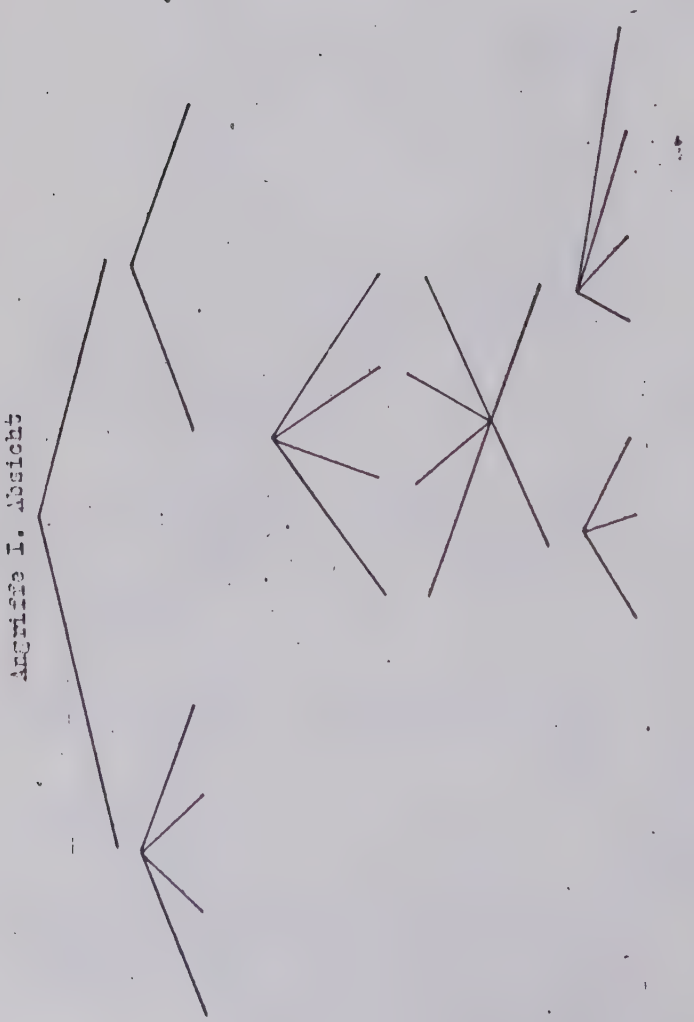
der "ANGRIFFE I. Absicht" (nummerische Darstellung)

1.	Angriffe I. Absicht
1.1	einfache Angriffe I. Absicht
1.1.1	gerader Stoß (Hieb)
1.1.2	Cavation
1.1.3	Circolation
1.1.4	Coupé
1.2	zusammengesetzte Angriffe I. Absicht
1.2.1	BATTUTA-Treffbewegungs-Angriffe
1.2.1.1	Primebattuta-Treffbewegungs-Angriffe
1.2.1.1.1.	direkte Primebattuta-Treffbewegungs-Angriffe
1.2.1.1.1.1	direkte " - g. Stoß (Hieb)
1.2.1.1.1.2	direkte " - Cavation
1.2.1.1.1.3	direkte " - Circolation
1.2.1.1.1.4	direkte " - Coupé
1.2.1.1.2	indirekte Primebattuta - Treffbewegungs-Angriffe
1.2.1.1.2.1	Cavationsprimebeseitigungs-Treffbeweg. -Angriffe
1.2.1.1.2.1.1	" - g. Stoß (Hieb)
1.2.1.1.2.1.2	" - Cavation
1.2.1.1.2.1.3	" - Circolation
1.2.1.1.2.1.4	" - Coupé
1.2.1.1.2.2	Halbcavationsprimebeseit. - Treffb.-Angriffe
1.2.1.1.2.2.1	" - Stoß
1.2.1.1.2.2.2	" - Cavation
1.2.1.1.2.2.3	" - Circolation
1.2.1.1.2.2.4	" - Coupé
1.2.1.2	Secondbattuta-Treffbeweg.-Angriffe)
1.2.1.3	Tersbattuta-Treffbeweg.-Angriffe) wie Prime-
1.2.1.4	Quartbattuta-Treffbeweg.-Angriffe) battuta-
1.2.1.5	Quintbattuta-Treffbeweg.-Angriffe) Angriffe
1.2.1	BINDUNGS-Treffbew.-Angriffe (wie Battuta-Treffbew.-Angriffe)

KENNTNISTEST 11.2.2

Repertoire

der "ANGRIFFE I. Absicht"



WISSENSSPEICHER 11.3.1

(Klingen-) VERTEIDIGUNG I. Absicht (graphische Darstellung)

WISSENSSPEICHER 11.3.1

(Klingen-) VERTEIDIGUNG I. Absicht (nummerische Darstellung)

1.	Verteidigung I. Absicht
1.1	einfache Verteidigung I. Absicht
1.1.1	Paradeabwehr (Antwortbeseitigungsabwehr)
1.1.1	Pripa
1.1.1.1	direkte Pripa
1.1.1.2	Ca-Pripa
1,1.1.3	Ci-Pripa
1.1.1.4	Cu-Pripa
1.1.2	Sepa
1.1.2.1	direkte Sepa
1.1.2.2	Ca-Sepa
1.1.2.3	Ci-Sepa
1.1.2.4	Cu-Sepa
1.1.3	Tepa
1.1.3.1	direkte Tepa
1.1.3.2	Ca-Tepa
1.1.3.3	Ci-Tepa
1.1.3.4	Cu-Tepa
1.1.4	Quapa
1.1.4.1	direkte Quapa
1.1.4.2	Ca-Quapa
1.1.4.3	Ci-Quapa
1.1.4.4	Cu-Quapa
1.1.5	Quipa
1.1.5.1	direkte Quipa
1.1.5.2	Ca-Quipa
1.1.5.3	Ci-Quipa
1.1.5.4	Cu-Quipa
1.1.2	Gegen-Abwehr (Gegentreffbeweg.-Abwehr)
1.1.2.1	Gegengeradestoß (-hieb)
1.1.2.2	Gegencavationsstoß
1.1.2.3	Gegencirculationsstoß
1.1.2.4	Gegencoupéstoß

1.2 Zusammengesetzte Verteidigung (Parade-Antwort-treffbewegungs-Abwehr)

1.2.1 Primeparade-Antworttreffbeweg.-Abwehr

1.2.1.1 direkte Pripa

1.2.1.1 direkte Pripa-Sto

1.2.1.2 direkte Pripa-Ca

1.2.1.3 direkte Pripa-Ci

1.2.1.4 direkte Pripa-Cou

1.2.1.2 Ca-Pripa

1.2.1.2.1 Ca-Pripa-Sto

1.2.1.2.2 Ca-Pripa-Ca

1.2.1.2.3 Ca-Pripa-Ci

1.2.1.2.4 Ca-Pripa-Cou

1.2.1.3 Ci-Pripa

1.2.1.3.1 Ci-Pripa-Sto

1.2.1.3.2 Ci-Pripa-Ca

1.2.1.3.3 Ci-Pripa-Ci

1.2.1.3.4 Ci-Pripa-Cou

1.2.1.4 Cou-Pripa

1.2.1.4.1 Cou-Pripa-Sto

1.2.1.4.2 Cou-Pripa-Ca

1.2.1.4.3 Cou-Pripa-Ci

1.2.1.4.4 Cou-Pripa-Cou

1.2.2 Secondparade-Antworttreffbew.-Abwehr (siehe Pripa-Antw.treff.-Abwehr)

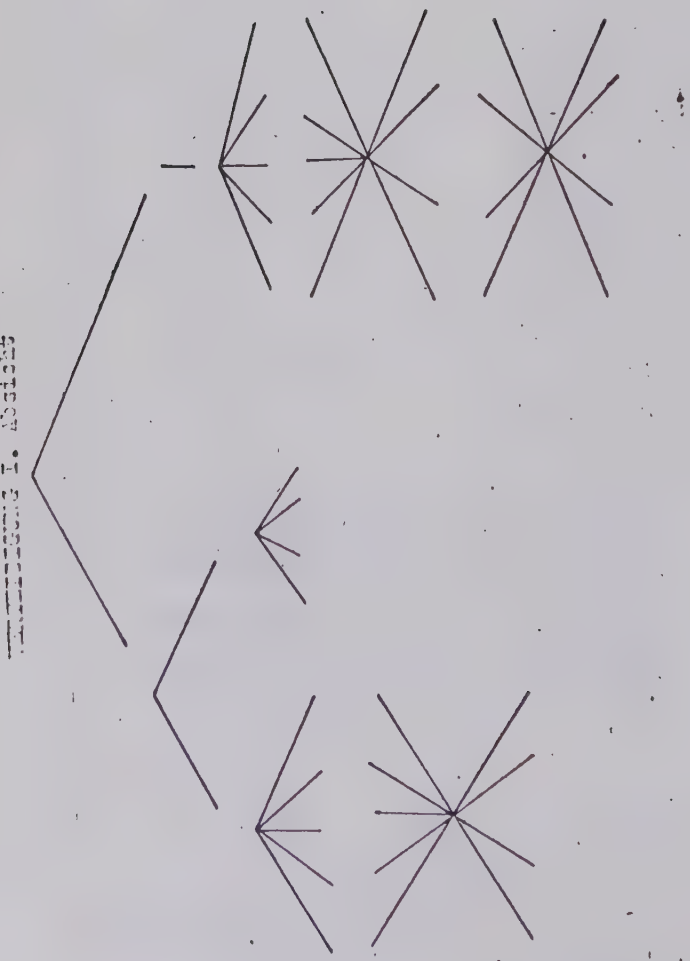
1.2.3 Terzparade-Antworttreffbewegung-Abwehr (siehe Pripa-Antw.treff.-Abwehr)

1.2.4 Quartparade-Antworttreffbeweg.-Abwehr (siehe Pripa-Antw.treff.-Abwehr)

1.2.5 Quintparade-Antworttreffbeweg.-Abwehr (siehe Pripa-Antw.treff.-Abwehr)

KENNTNISTEST 11.3.2

"VERTEIDIGUNG I. Absicht"



WISSENSSPEICHER 11.4.1

Repertoire

der "ANGRIFFE II. Absicht" (graph. Darstellung)

WISSENSSPEICHER 11.4.1

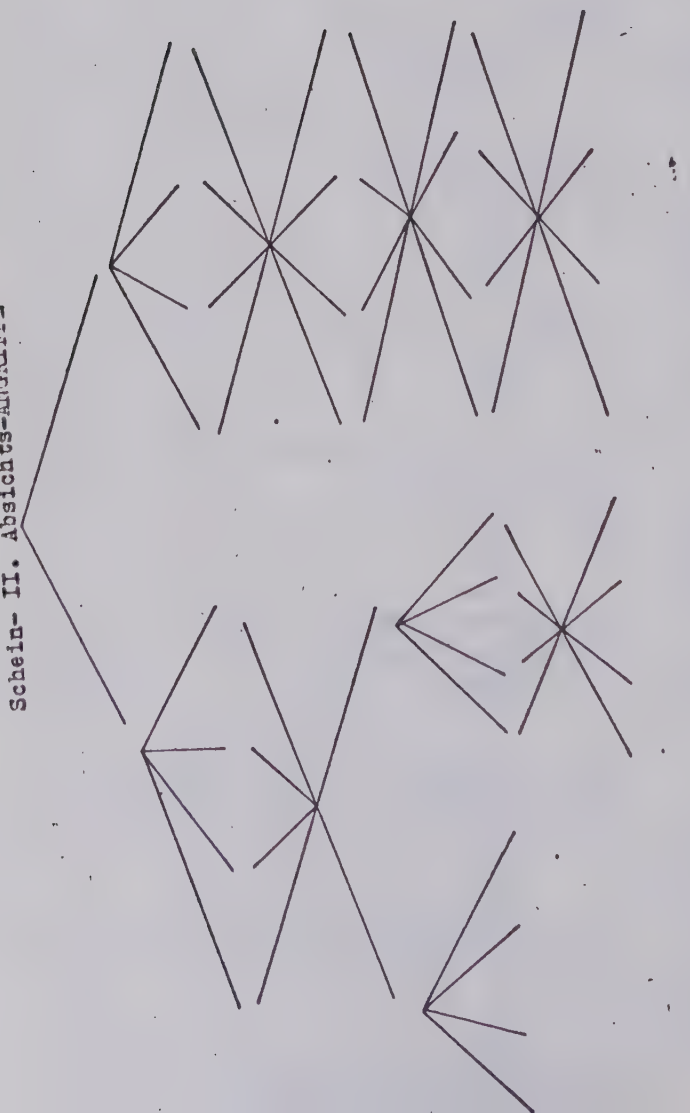
"ANGRIFFE II. Absicht (nummerische Darstellung)"

0.	Angriffe II. Absicht
1.	Fint - II. Absicht-Angriffe
1.1	Treffbewegungsfint-Angriffe
1.1.1	Stofi-Angriffe
1.1.1.1	Stofi-Ca
1.1.1.2	Stofi-Ci
1.1.1.3	Stofi-Cu
1.1.2	Cafi-Angriffe
1.1.2.1	Cafi-Ca
1.1.2.2	Cafi-Ci
1.1.2.3	Cafi-Cu
1.1.3	Cifi-Angriffe
1.1.3.1	Cifi-Ca
1.1.3.2	Cifi-Ci
1.1.3.3	Cifi-Cu
1.1.4	Cufi-Angriffe
1.1.4.2	Cufi-Ca
1.1.4.2	Cufi-Ci
1.1.4.3	Cufi-Cu
1.2	Beseitigungsfint-Angriffe
1.2.1	Prifi-Angriffe
1.2.1.1	dir. Prifi-Angriffe
1.2.1.1.1	" Prifi-dir. Beseitigung
1.2.1.1.2	" Prifi-Ca- Beseitigung
1.2.1.1.3	" Prifi-Ci- Beseitigung
1.2.1.1.4	" Prifi-Cu- Beseitigung
1.2.1.2	Ca-Prifi-Angriffe
1.2.1.2.1	Caprifi-dir. Beseitigung
1.2.1.2.2	Caprifi-Ca- Beseitigung
1.2.1.2.3	Caprifi-Ci- Beseitigung
1.2.1.2.4	Caprifi-Cu- Beseitigung
1.2.1.3	Ci-Prifi-Angriffe
1.2.1.3.1	Ciprifi-dir. Beseitigung
1.2.1.3.2	Ciprifi-Ca- Beseitigung
1.2.1.3.3	Ciprifi-Ci- Beseitigung
1.2.1.3.4	Ciprifi-Cu- Beseitigung
1.2.1.4	Cu-Prifi-Angriffe
1.2.1.4.1	Cuprifi-dir. Beseitigung
1.2.1.4.2	Cuprifi-Ca- Beseitigung
1.2.1.4.3	Cuprifi-Ci- Beseitigung

2.	Schein- II. Absichtsangriffe
2.1	Scheintreffbewegungs-Angriffe
2.1.1	Scheingeradstoß-Angriffe
2.1.1.1	Fortsetzungsangriffe
2.1.1.1.1	Scheisto-Nasto
2.1.1.1.2	" -Naca
2.1.1.1.3	" -Naci
2.1.1.1.4	" -Nacu
2.1.1.2	Contrariposte-Angriffe
2.1.1.2.1	Scheisto-dir. Copa-Ri
2.1.1.2.2	" -Ca-Copa-Ri
2.1.1.2.3	" -Ci-Copa-Ri
2.1.1.2.4	" -Cu-Copa-Ri
2.1.2	Scheincavations-Angriffe
2.1.2.1	Fortsetzungsangriffe
2.1.2.1.1	Scheica-Nasto
2.1.2.1.2	" -Naca
2.1.2.1.3	" -Naci
2.1.2.1.4	" -Nacu
2.1.2.2	Contrariposte-Angriffe
2.1.2.2.1	Scheica-dir. Copa-Ri
2.1.2.2.2	" -Ca- " "
2.1.2.2.3	" -Ci- " "
2.1.2.2.4	" -Cu- " "
2.1.3	Scheincircolations-Angriffe
2.1.3.1	Fortsetzungsangriffe
2.1.3.1.1	Scheici-Nasto
2.1.3.1.2	" -Naca
2.1.3.1.3	" -Naci
2.1.3.1.4	" -Nacu
2.1.3.2	Contrariposte-Angriffe
2.1.3.2.1	Scheici-dir. Copa-Ri
2.1.3.2.2	" -Ca- " "
2.1.3.2.3	" -Ci- " "
2.1.3.2.4	" -Cu- " "
2.1.4	Scheincoupé-Angriffe
2.1.4.1	Fortsetzungsangriffe
2.1.4.1.1	Scheicu-Nasto
2.1.4.1.2	" -Naca
2.1.4.1.3	" -Naci
2.1.4.1.4	" -Nacu
2.1.4.2	Contrariposte-Angriffe
2.1.4.2.1	Scheicu-dir. Copa-Ri
2.1.4.2.2	" -Ca- " "
2.1.4.2.3	" -Ci- " "
2.1.4.2.4	" -Cu- " "
2.2	Scheinbeseitigungs-Angriffe (wie Beseitigungsfint-Angriffe)

KENNTNISTEST 11.4.2

"ANGRIFFE II. Absicht"



WISSENSSPEICHER 1.11.5

"III. Absichts-ANGRIFFE "

P R O G R A M M 12

"REGELN

der Auswahl und Anwendung optimaler Taktiken und Strategien"

I. Verhalten des Gegners - Taktik oder Strategie

1. langsame Pareure = einfache echte Angriffe (I. Absicht)

2. schnelle " = Angriffe II. Absicht

2.1 aber späte Riposte = Fortsetzungsangriffe

2.1.1 und nichtausparierende = Nachgeradestoß oder andere Fortsetzung

2.1.2 gutausparierende

2.1.2.1 mit nur 1. schneller Parade = indirekte Fortsetzung o. Doppelfintangriffe

2.1.2.2 mit 2 schnellen Paraden = Fortsetzungsfint- oder 3-fach Fintangriffe

2.2 mit schneller Riposte = Contrariposte

2.2.1 mit schneller direkter Riposte = Contrariposte-Angr.

2.2.2 " " Cavationsriposte = Gegengeradstoß

Doppelcontraparade oder in der Parade liegen bleiben (Stellung d.dir. ")

2.2.3 " " Coupériposte = Nachcavation oder Doppelcontraparade

2.2.4 Circolationsriposte = Nachcavation oder Doppelcontraparade

2.2.5 " " Fintriposte = Gegentreffaktion (Charakter richtet sich nach der Art des Fintangriffes und der Klingenstellung, in die der Angriff ausgeführt wird.)

3. schnelle Contrapareure = indirekte oder Fintriposte oder Fortsetzungsriposte

3.1 Arten der Contrariposten siehe Riposte 2.1 - 2.2.5

4. Gegenangreifer = einfache echte Angriffe (I. Absicht) oder Stoßtäuschung mit Parade-Riposte

4.1 Gegengeraderstoß = gerader Stoß

4.2 direkte Beseitigung-Treffbewegung-Angriffe = Gegencavationsstoß oder Gegencoupéstoß

4.3 Ca-Beseitig.-Treffbewg.-Angriffe = Gegencirculationsstoß oder Gegencoupéstoß

4.4 Beseitigungsfint-Angriffe = Gegentreffbewegungs-Fint-Angriffe oder einfacher Angriff 1. Absicht.

I N H A L T E

des Stundenteils

ERWÄRMUNG

S t a n d a r d s für den Stundenteil "Erwärmung"

1.
"Schwarzer Mann"

Spielgedanke:
Ein Fänger steht in der Mitte der Halle. Alle anderen Spieler stehen an einer Wand (Querseite der Halle). Auf ein Signal des Fängers, das beliebiger Art sein kann, versuchen die Mitspieler auf die andere Seite der Halle zu gelangen, ohne dabei vom Fänger berührt zu werden. Die vom Fänger berührten Spieler, sind im nächsten "Überlauf" Fänger.

Wertung: Jeder Spieler erhält für jede geschaffte Überquerung einen Punkt.

Übungsform:

1. Gehen (Sportgeherkonvention)
2. beliebig (Kürlauf/Freistil)
3. auf dem linken Bein hüpfen
4. auf dem rechten Bein hüpfen
5. Fechtschrittgehen
6. Krebsgang

2.
Staffelwettbewerbe (Läufe)

1. Laufen, beliebig bis zur gegenüberliegenden Wand und zurück (simultan).
2. Einbeinhüpfen bis zur gegenüberliegenden Wand (simultan).
3. "Auf allen Vieren-Laufen" bis zur gegenüberliegenden Wand und zurück.

4. "Sportliches Gehen" bis zur gegenüberliegenden Wand und zurück (simultan).
5. wie 1.nur sukzessiv
6. wie 2.nur sukzessiv
7. wie 3.nur sukzessiv
8. wie 4.nur sukzessiv
9. Fechtschrittgehen vorwärts bis zur Mittellinie der Fechthalle (SUK).
10. Fechtschrittgehen rückwärts bis zur Mittellinie der Fechthalle (SUK).
11. Fechtausfallgehen vorwärts bis zur Mittellinie der Fechthalle (SUK).
12. Laufen bis zur Sprossenwand, hochklettern und die oberste Sprosse mit der Hand berühren (SUK.

3.
Schwarz - weiß

Zwei Mannschaften stehen sich in Gasse gegenüber. Der Trainer wirft eine zweifarbige Karte (schwarz-weiß) zum Boden. Wenn die weiße Seite der Karte zu sehen ist, fängt die Mannschaft "Weiß", ist die schwarze Seite zu sehen, fängt die Mannschaft "Schwarz".
Die Mannschaft hat gewonnen, die nach einer festzulegenden Zeit die meisten Gefangenen auf ihrer Seite hat.

4.
"Bär komm raus!"

Ein Sportler (Bär) befindet sich in einer mit der Schwedenbank abgeschlossenen Ecke der Halle. Alle anderen Schüler stehen davor. Auf den gemeinsamen Ruf der Spieler: "Bär komm raus !" darf der Bär zum Fangen eines Mitspielers

die "Höhle" verlassen und die Mitspieler reißen aus. Der jeweils gefangene Spieler muß in der "Höhle" Platz nehmen und dort verbleiben bis das Spiel zu Ende ist.

Wertung: Jeder Spieler, der einen "Bärenausbruch" (Fangrunde) überstanden hat, erhält einen Punkt.

Übungsform:

1. beliebig
2. auf einem Bein hüpfend

5.

"Feuer, Wasser, Sturm"

Spielgedanke:

Drei Gefahren, die vom Trainer in beliebiger Folge ausgerufen werden, verlangen drei verschiedene Verhaltensweisen von den Mitspielern.
Feuer verlangt, daß zwei Mitspieler sich umarmen,
Wasser verlangt, daß sich die Mitspieler vom Fußboden lösen und auf höherliegende Geräte (Sprossenwand, Bank, Kasten) retten.
Sturm verlangt, daß sich die Mitspieler so flach wie möglich auf den Fußboden hinlegen.

Wertung: Der Schüler, der dem jeweiligen Ruf zuletzt folgt, scheidet aus. Für jede überstandene Runde erhält jeder Schüler einen Punkt.

Übungsform:

1. beliebig
2. auf einem Bein
3. beliebig mit Belastungsweste

6.
"Seilspiele"

Übungsformen

1. JN-FRON (jeder ein Seil)
1.1 2 Minuten einhüpfen
1.2 Vorwärtsdurchschlag mit Zwischenhupf
1.3 " ohne Zwischenhupf
1.4 Rückwärtsdurchschlag ohne Zwischenhupf
1.5 " mit Zwischenhupf
1.6 Vorwärtsdurchschlag auf dem linken Bein hüpfend
1.7 " auf dem rechten Bein hüpfend
1.8 Doppeldurchschlag auf beiden Beinen hüpfend
1.9 Hand-über Hand-Durchschlag
1.10 Lassodurchschlag horizontal unter den Füßen

Wertung: Übung 1.2 - 1.10 Anzahl der Durchschläge in 10 sec. Der Beste erhält 5 Punkte, die Nächstplazierten erhalten jeweils einen Punkt weniger.

2. RIEGOH (2 Riegen mit je einem großen Seil, 3-5 m lang)
2.1 Durchlaufen in das von oben dem Schüler entgegenkommende Seil
2.1.1 SIMRIEGOH
2.1.2 SUKRIEGOH
2.2 Überspringen des von unten entgegenkommenden Seils - SUKRIEGOH
2.3 Gruppenmeisterschaft im Dauerspringen (SUKRIEGOH) (jeder hat nur einen Versuch. Wer seine Übung beendet hat, rüstet sich für den nachfolgenden speziellen Trainingsteil aus.)

7.
"Bock, Grätsche, Kasten"

Spielgedanke: wie Feuer, Wasser, Sturm, nur bilden hier

immer zwei Schüler eine Mannschaft, wobei der eine die Stellung einnimmt, die zugerufen wird und der andere die entsprechende Übung absolviert.

Bock: Schüler bildet einen "Bock", über den der andere eine Grätsche ausführt. (Bockspringen)

Grätsche: Schüler steht in Seitgrätschstellung, so mit den Beinen, durch die der andere durchkriecht.

Kasten: Schüler bildet eine "Kastenstellung" (Kauern auf Knien und Unterarmen), über den der andere springt.

8.
"Torwartspiel"

Spielgedanke:
Zwei Mannschaften verteidigen je ein Tor und schießen auf je ein Tor. (2 gegenüberliegende Wände)
Es sind so viele Bälle (Medizinbälle) im Spiel, wie Personen mitspielen.
Alle Mitspieler dürfen nach Anpfiff gleichzeitig sowohl schießen als auch verteidigen. Nach einer bestimmten Zeit (2 Minuten) wird abgepfiffen.

Wertung: Die Mannschaft hat gewonnen, die die meisten Tore (Wandberührungen) erzielt hat.

9.
"Treibball am Boden"

Spielgedanke:

Zwei Mannschaften schießen auf einen Ball, der zwischen ihnen auf neutralem Feld, das nicht betreten werden darf, liegt.

Wertung: Sieger ist die Mannschaft, die den Ball schießender Weise über die gegnerische Torlinie bringt.

10.
"Gossendeckelziehen" (Ringender Kreis)

Spielgedanke:
Fünf bis zehn Spieler bilden einen Kreis, indem sie sich an den Händen fassen. In der Mitte des Kreises stehen fünf Gymnastikkeulen oder Medizinbälle. Auf "Los" versucht jeder zum Kreis gehörende Spieler seine Nebenmänner mit den Keulen in Berührung zu bringen.

Wertung: Wer die Keulen berührt, so daß sie umfallen, scheidet aus. Wer übrig bleibt ist Sieger.

11.
"Staffelwettbewerbe" (Seil)

1. Laufen mit Seildurchschlag vorwärts
2. Beidbeiniges Hüpfen mit Seildurchschlag vorwärts

3. Rechtbeiniges Hüpfen mit Seildurchschlag vorwärts
4. Linkbeiniges Hüpfen mit Seildurchschlag vorwärts
5. Rückwärtslaufen mit Seildurchschlag rückwärts
6. Rückwärts-Einbeinhüpfen mit Seildurchschlag rückwärts

12.
"Fechthiebhasche" (Hasche mit Säbel)

1. nur Kopfhieb erlaubt
2. nur Kopf und Flechè
3. Riposte befreit
4. mit Hindernissen (Bänke, Kasten, Sprossenwand)
5. Schwarzer Mann mit Säbel

13.
"Staffelwettbewerb"(Gewandtheit/Geschicklichkeit)"
(12 m-Strecke)

1. SIMRIEGOH
1.1 Laufen und eine Rolle vorwärts
1.2 Laufen und eine Rolle rückwärts
1.3 Laufen und einen Handstand Überschlag vorwärts
1.4 Laufen und eine Judo-Rolle vorwärts links
1.5 Laufen und eine Judo-Rolle vorwärts rechts
1.6 Laufen und einen Handstand-Überschlag vorwärts
1.7 Laufen und eine Hechtrolle über zwei Medizinbälle

14.
"Fechtstoßhasche"
1. nur gerader Stoß
2. nur Einfachfintangriff
3. Riposte befreit

4. mit Hindernissen
5. Schwarzer Mann mit Florett

15.
"Partnerspiele"

1. Hahnekampf (SIMWEGA)
2. Liegestützkampf (SIMWEGA)
3. Beineinsteigdreher (beide Partner fassen sich an beiden Händen und steigen mit einem Bein (eine Seite) in den durch die Arme gehaltenen Kreis. Danach Drehung um die Längsachse und Aussteigen.)
4. Wippe (Rücken an Rücken eingehakt)
5. Beinhakel-Rolle rückwärts-Zweikampf

16.
"Hasche-Spiele"

1. Einfache Hasche
2. Doktorhasche
3. Paarhasche

I N H A L T E

des Stundenteils

TESTTRAINING

2.
TRAININGSSTANDARDS

Standards des Allgemeinkomponententrainings
(Testtraining)

I.
SCHNELLKRAFT

Programm A

1. Liegestütze	10 sec	SUKFIGA
2. 3x Weitsprung aus dem Stand		"
3. Klappmesser	10 sec	"
4. Medizinballstoß	m	"
5. Aufrichten des Oberkörpers aus der Bauchlage	10 sec	"
6. Klimmzüge	10 sec	"
7. Kniebeugen	10 sec	"

Programm B

1. Liegestütze mit Handklatsch	10 sec	"
2. Schlußstrecksprünge	10 sec	"
3. Aufrichten des Oberkörpers aus der Rückenlage	10 sec	"
4. Klimmzüge	10 sec	"
5. Beinheben und -senken an der Sprossenwand	10 sec	"
6. Liegestützhüpfen	10 sec	"
7. Schwedenbankauf- und -absprünge	10 sec	"

II.

BEWEGLICHKEIT

Programm A

1. Seitspagat [1]
2. Ausschultern [2]
3. Rumpftiefbeugen [3] (gestreckte Beine)
4. Rumpfaufrichten aus der Bauchlage [4]
5. Rumpfseitbeugen [4]

---

1) Wertung:

Spaltabstand: weniger als eine Handbreite = Note 1
" als zwei Handbreiten = " 2
" als drei Handbreiten = " 3
über drei Handbreiten = " 4

2) Wertung:

von Arm und Stab: deutlich weniger als 45° = Note 1
45° und etwas weniger = " 2
über 45° = 3

3) Wertung:

Fingerspitzen berühren den Boden = Note 3
Fingerflächen berühren den Boden = " 2
Handflächen berühren den Boden = " 1

4) Wertung:

Längsachse des Rumpfes-Boden: unter 45° = Note 3
ca 45° = " 2
über 45° = " 1

Programm B

1. Querspagat [1]
2. Ausschultern [2]
3. Klappmessersitzen [3]
4. Rumpfdrehkreisen im Stand [4]
5. Oberkörperzurückneigen im Stand [5]

---

1) Wertung:

Spaltabstand: weniger als eine Handbreite = Note 1
weniger als zwei Handbreiten = " 2
weniger als drei Handbreiten = " 3
über drei Handbreiten = " 4

2) Wertung:

von Arm und Stab: deutlich weniger als 45° = Note 1
45° und etwas weniger = " 2
über 45° = " 3

3) Wertung:

Kopf berührt die Knie = Note 3
Brust berührt die Knie = " 2
Bauch berührt die Knie = " 1

4) Wertung:

Querachsendrehung der Schulter von der Ausgangs- bis Endstellung:
unter 90° = Note 3
ca. 90° = " 2
über 90° = " 1

5) Wertung:

Längsachsendrehung des Rumpfes von der Ausgangs- bis zur Endstellung (Drehpunkt (Hüfte):
unter 45° = Note 3
ca. 45° = " 2
über 45° = " 1

III.
BEWEGUNGSSCHNELLIGKEIT

Programm A

1.	10m-Sprint	sec	RIEGOH
2.	Rollen vorwärts	10 sec	"
3.	" rückwärts	10 sec	"
4.	Handstand Überschlag seitwärts	10 sec	SUKFIGA
5.	Grätschsprünge über Partnerbock (immer von der gleichen Seite beginnend)	10 sec	"

Programm B

1.	5m-Sprint [1]	sec	RIEGOH
2.	5m-Fechtschrittgehen vorwärts	sec	"
3.	5m-Fechtschrittgehen rückwärts	sec	"
4.	10m-Fechtschrittgehen (vorwärts 5m/ rückwärts 5m)	sec	"
5.	Durchkriechen durch Partnergrätsche (die Seite ist ständig zu wechseln)	10 sec	SUKFIGA

---

1) Bei Übung 1 - 4 ist der Laufweg in der Fechthalle der DHfK der Abstand zwischen den jeweils äußeren Außenlinien der beiden Fechtbahnen.

IV.
GEWANDTHEIT

Programm A

1. Handstand	sec [1]	SUKFIGA
2. Kopfstand	sec [1]	"
3. Handstand Überschlag seitwärts [2]	10 Punkte	FRON
4. Hechtrolle [2]	10 Punkte	"
5. Rolle rückwärts [2]	10 Punkte	"
6. Grätsche über den Partnerbock [2]	10 Punkte	"

Programm B

1. Handstandlaufen m	SUKFIGA
2. Handstand Überschlag vorwärts [2]	FRON
3. Rolle rückwärts in den flüchtigen Handstand [2]	"
4. Schlußstrecksprung mit Drehung [3] um die Längsachse	SUKFIGA
5. Bock über den Kasten [2]	FRON

Programm C (Trampolinespringen)

1. Hocksprung	RIEGOH
2. Grätschsprung	"
3. Scherspung	"
4. Ristsprung	"

---

1) Der Trainer zählt laut die Sekunden, die Zählrichterseite der Gasse merkt sich die Sekundenzahl, bei der ihr Gassenpartner die Übung beendet hatte.

2) 10-ner Punktwertung des Turnens

3) Wertung: 1 Drehung Note 3
1½ Drehung " 2
über 1½ Drehung " 1

5. Bauchlandung		RIEGOH
6. Rückenlandung		"
7. Kreisel		"
8. Salto vorwärts		"
9. " rückwärts		"
10. " vorwärts mit halber Schraube		"

V.

KRAFTAUSDAUER

Programm A

1. Liegestütze	30 sec	SUKFIGA
2. Klappmesser	30 sec	"
3. Kniebeugen	30 sec	"
4. Aufrichten des Oberkörpers aus der Bauchlage	30 sec	"
5. Schwedenbankauf- und -absprünge	30 sec	"

Programm B

1. Liegestütz mit Handklatsch	30 sec	SUKFIGA
2. Schlußstrecksprünge	30 sec	"
3. Aufrichten des Oberkörpers aus der Rückenlage	30 sec	"
4. Beinheben und -senken an der Sprossenwand	30 sec	"
5. Liegestützhüpfen	30 sec	"

VI.

GESCHICKLICHKEIT/REAKTION

Programm A

1. Zielwurf [1]	10 Würfe	SUKFIGA
2. Fußballjonglerie [2]	Tempizahl	"
3. 2 Bälle gegen die Wand	"	"
4. 2 Bälle rechte Hand	"	"
5. Rollen des Balles über die seitwärts gehaltenen Arme [3]	Strecke	"

Programm B

1. Zielschießen auf die vom Partner seitwärts gehaltene Handfläche (Wertung wie Zielwurf)	SUKFIGA
2. Kopfballjonglerie	"
3. 3 Bälle Kaskad	"
4. 3 Bälle Sternwurf	"
5. 4 Ball-Jonglerie	"

VII.

MAXIMALKRAFT (mit Hantel) — RIEGOH (3 Riegen STA)

1. Armbeuger kg
2. Armstrecker kg
3. Beinstrecker kg

---

1) Zielwurf mit Tennisball durch die einen Korb bildenden Hände des Partners in 5 m Entfernung.
Wertung: Anzahl der Treffer nach 10 Versuchen.

2) Gewertet wird der Versuch mit der größten Anzahl von Ballwürfen (Tempi) (jeder hat 3 Versuche, Gesamtübungsdauer maximal 2 Minuten)

3) bis zur Mitte Note 3
bis über die Mitte " 2
bis zum Ende " 1

I N H A L T E

des Stundenteils

SPEZIAL - KOMPLEXTRAINING

Standards des Spezialkomplextrainings

I.

PARANG - Training (SIMWEKREIGA) (Verteidiger steht an den Säulen) Übungsablauf siehe Anhang: Teil II Testbeschreibung S. 155

1. Angriff - Parade

1/I E - I E [1)]
1/I Z - I Z
1/II E - II E
1/II Z - II Z
1/III E - III E
1/III Z - III Z

2. Angriff - Parade/Gegenangriff

3. Angriff/Fortsetzung - Parade

3.1 I E/I E - I E
3.2 I E/II E - II E
3.3 I E/III E - III E
3.4 II E/I E - II E
3.5 II E/II E - II E
3.6 II E/III E - III E
3.7 III E/ I E - III E
3.8 III E/II E - III E
3.9 III E/III E - III E
3.10 I Z/I E - I E
3.11 I Z/II E - II E
3.12 I Z/III E - III E
3.13 II Z/I E - II E
3.14 II Z/II E - II E
3.15 II Z/III E - III E
3.16 III Z/I E - III E
3.17 III Z/II E - III E
3.18 III Z/III E - III E

[1)] Zeichenerklärung: I = Aktion I. Absicht
II = " II. "
III = " III. "
E = einfache Aktion
Z = zusammengesetzte Aktion

4. Angriff/ Fortsetzung - Parade/ Riposte [1)]
5. Angriff/ Fortsetzung - Parade/ Gegenangriff
6. Angriff/ Fortsetzung - Parade/ Riposte/ Gegenangriff
7. Angriff/ Fortsetzung/ Parade/ Riposte - Parade/ Riposte/ Gegenangriff
8. Angriff/ Fortsetzung/ Contrariposte - Parade/ Riposte/ Gegenangriff
9. Angriff/ Fortsetzung/ Contrariposte/ Riposte - Riposte/ Gegenangriff/ Contrariposte
10. Angriff/ Fortsetzung/ Gegenangriff/ Riposte/ Contrariposte - Parade/ Riposte/ Gegenangriff/ Contrariposte
(= alle möglichen Aktionen)

---

1) Aktionsvarianten nach Belieben zusammenstellbar
vgl. PARANG-Gruppe 3 (Angriff/Fortsetzung - Parade)

II.
OFFDEF - Training

Programme: wie PARANG-Training

Unterschiede: 1. Körper- und Schrittparaden erlaubt (5 m Rückzugsboden)
2. Kampfende nach 30 sec

Wertung: 1. Anzahl der in der Verteidigung erhaltenen Treffer
1.1 Klingentreffer
1.2 Straftreffer (für das Überschreiten der Schlußlinie erhält der Verteidiger 5 Straftreffer. Sie führen außerdem zum Kampfabbruch.
2. Anzahl der im Angriff ausgeteilten Treffer

III.
ASSAUT - Training

Programme: wie PARANG-Training

Unterschiede: 1. Beide Fechter dürfen sowohl angreifen als auch verteidigen bzw. die entsprechenden Strategien spielen
2. Kampfende nach einer Minute

Wertung: Anzahl der Siege nach einem Gassendurchlauf.

Repertoire, Systematik und Terminologie der standardisierten Verfahren des Übungsablaufs

A Numerische Darstellung

I. Gassentraining

1. gerade Gasse
1.1 Fix-Gasse (FIGA)
1.1.1 Simultan-Fixgasse (SIMFIGA)
1.1.1.1 Zähl-Simultan-Fixgasse (ZÄSIMFIGA)
1.1.1.2 Freiübende-Simultan-Fixgasse (FREISIMFIGA)
1.1.2 Sukzessiv-Fixgasse (SUKFIGA)
1.2 Wechsel-Gasse
1.2.1 Simultan-Wechselgasse (SIMWEGA)
1.2.2 Sukzessiv-Wechselgasse (SUKWEGA)

2. Kreisgasse
2.1 Fix-Kreisgasse (FIKREIGA)
2.1.1 Simultan-Fix-Kreisgasse (SIMFIKREIGA)
2.1.2 Sukzessiv-Fix-Kreisgasse (SUKFIKREIGA)
2.2 Wechsel-Kreisgasse (WEKREIGA)
2.2.1 Simultan-Wechsel-Kreisgasse (SIMWEKREIGA)
2.2.2 Sukzessiv-Wechsel-Kreisgasse (SUKWEKREIGA)

Legende:

1. FIGA = Fixgasse d.h. Die Aufstellung der Schüler bleibt während der Übung unverändert
2. WEGA = Wechselgasse d.h. Die Aufstellung der Schüler verändert sich laufend
3. SIMGA = Simultan-Gasse d.h. Alle Schüler üben gleichzeitig
4. SUKGA = Sukzessiv-Gasse d.h. Es übt zunächst nur eine Seite der Gasse, danach die andere usw.
5. KREIGA = Kreisgasse d.h. Schüler stehen in Kreisaufstellung
6. ZÄGA = Zählgasse d.h. Die Schüler üben auf Zählkommando
7. FREIGA = Freiübende Gasse d.h. Die Schüler üben ohne Zählkommando

II. Riegentraining

1.	ohne Zusatzaufgabe	(RIEGOH)
1.1	eine Runde	(MONRU-RIEGOH)
1.2	Vorrunde, A- u. B-Finale	(FIN-RIEGOH)
2.	mit Zusatzaufgabe	(RIEGZU)
2.1	eine Runde	(MONRU-RIEGZU)
2.2	Vorrunde, A- u. B-Finale	(FIN-RIEGZU)

Legende:

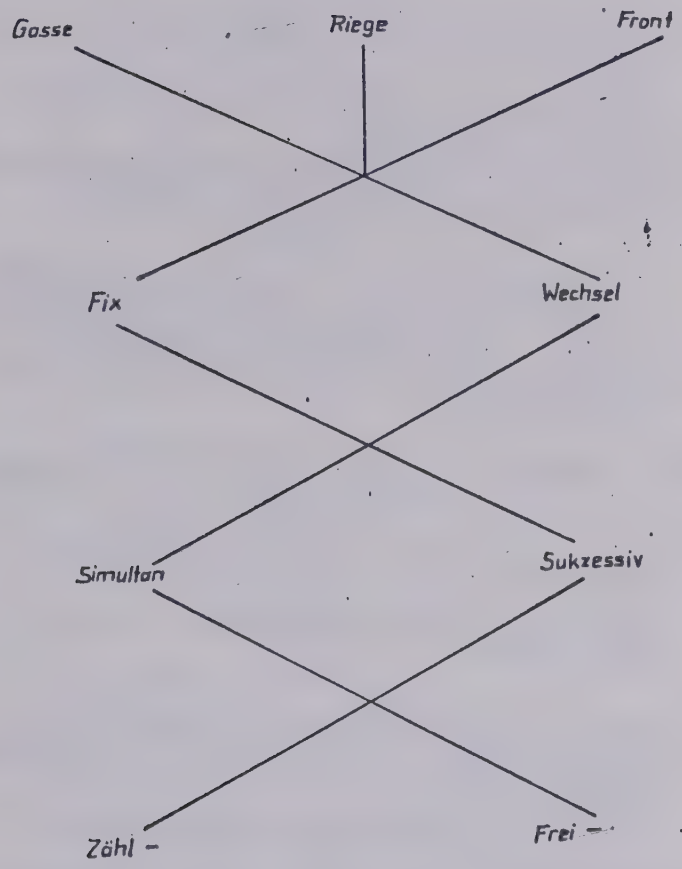
RIEGOH = Riegentraining ohne Zusatzaufgabe
RIEGZU = Riegentraining mit Zusatzaufgabe
MONRU = Mono-Runde d.h. die Mitglieder der Riege üben nur in einer Runde
FIN = Final-Runde d.h. die Mitglieder üben in Riegen. Seine Zusammensetzung ändert sich aber von Runde zu Runde.

III. Frontaltraining

1.	in Linie
1.1	in Linie zu einem Glied
1.2	in Linie zu 2 Glieder
1.3	in Linie zu
1.	in Reihe
1.1	in Reihe zu einem Glied
1.2	in Reihe zu 2 Glieder
1.3	in Reihe zu

Systematik der Verfahren des Übungsablaufes

(graf. Darstellung)



Gesonderter Maßnahmeplan zur Sicherung einer positiven Einstellungsafferenz bei den Schülern während der Absolvierung der Ausbildung

1. Durchführung der Trainingsturniere als W a n d e r p o k a l turniere
1.1 Verwenden möglichst wertvoller, geschmackvoller Pokale
1.2 Pokale für den Sieger j e d e r Altersklasse
1.3 Pokale für j e d e Waffe
1.4 Verwenden einer stark differenzierten Altersklasseneinteilung (Einteilung nach Schuljahren: 3., 4., 5., 6., 7., 8. Schuljahr
1.5 Führen von Großtableaus während des Turniers, das von jedem Schüler ohne Umstände gut einzusehen ist.
1.6 Verwenden eines Turnieraustragungsmodus, der gleichberechtigte Behandlung, hohe Intensität und Abwechslung sichert.
1.6.1 "Jeder gegen Jeden" auf Mannschaftsbasis
1.6.2 Einteilung nur kleiner Mannschaften (2 - 3 Schüler)
1.6.3 Fechten nur auf 2 - 3 Treffer
1.6.4 Fechten unter Zeitkontrolle mit nur 3 Minuten pro Gefecht
1.7 Würdige und sofortige Siegerehrung im Anschluß an jedes Turnier

2. Ausnutzen weiterer emotional wirkender Phänomene
2.1 Durchführung der Trainingsturniere mit elektrischer Trefferanzeige[1)]
2.2 Ausgabe von Urkunden für 2. und 3. Plätze der Wanderpokalturniere.
2.3 Frühzeitige und regelmäßige Teilnahme an offiziellen Turnieren des DFV

---

1) Das war leider wegen Mangel an elektrischen Geräten und Materialien in der 2. Hälfte der Ausbildung nicht mehr zu realisieren.

2.4 In jeder Stunde den "Spaß" nicht vergessen (fröhliche Lernatmosphäre)

2.5 Wettbewerbsführung mit Plus- und Minuspunkten, Sachprämien und Urkunden

3. Jede Trainingsstunde wird mit einer leichten Belastung in spielerischer Form begonnen (Festigung und Entwicklung der Vorfreude) Dazu dienen vor allem die "Kleinen Spiele". "Große Spiele" sind zu vermeiden. Indem sie Höhepunkte jeder Trainingseinheit darstellen, fehlt nach ihnen die Vorfreude auf den Trainingshöhepunkt.

4. Der Hauptteil wird vielseitig gestaltet

4.1 Vielseitig sportlich belasten

4.1.1 alle grundlegenden Leistungskomponenten schulen (Kraft, Bewegungsschnelligkeit, Reaktionsvermögen etc.)

4.1.2 diese Komponenten speziell und allgemein trainieren

4.2 Sicherung der Kurzweiligkeit

4.2.1 Dynamischer Reizwechsel

4.2.1.1 Wechsel der Waffe (nur 3-Waffen-Schüler)

4.2.1.2 " der Trainingsmittel

4.2.1.3 " der Verfahren des Übungsablaufes

4.2.2 Kurzzeitige Reizgebung
Maximal 20' für einen Trainingsaspekt

4.2.3 Knappe, kurze, inhaltvolle Kommunikation einschließlich der Auswertung der Trainingsergebnisse

4.2.4 Anwendung rationeller und interessanter Verfahren des Übungsablaufes

4.2.5 Ausbilden in hohem Maße unter Wettbewerbsbedingungen

5. Den Schülern sind neben den Stellen klarer, vernünftiger Forderungen, ein bestimmtes Maß an Entscheidungsfreiheit, -gewalt, Eigenverantwortung

und schöpferische Freiheit zu geben.

5.1 Nicht alles selbst ausdenken, bestimmen und organisieren wollen, sondern die Schüler mitdenken, mitbestimmen und mitorganisieren lassen.

5.2 Gute Ideen und Handlungen sind durch Lob zu belohnen. Die besten Ideen sind sofort in die Praxis umzusetzen.

5.3 Arbeit mit einem Schüler-Funktionärskollektiv (Ausbildungssekretär und Stellvertreter)

5.3.1 Wahlfunktion

5.3.2 Melden der Trainingsbereitschaft an den Trainer

5.3.3 Beaufsichtigen der Geräteablage

5.3.4 Stimmrecht bei Disziplinarverfahren

6. Ständiger Informationsaustausch über die Geschehnisse in der internationalen Sportarena im besonderen des Fechtsports

7. Sicherung der Rückinformation und Sofortinformation über die Bildungs- und Erziehungsergebnisse an die Schüler

7.1 Programmierte Wissensvermittlung

7.2 Standardisierte Wissenskontrolle

7.2.1 verbal

7.2.2 motorisch

7.3 Standardisierte Leistungskontrolle

7.3.1 Fertigkeitsteste

7.3.2 Eignungsteste

7.3.3 Verhaltensteste

7.3.3.1 Anwesenheit

7.3.3.2 Pünktlichkeit

7.3.3.3 Ordnung

7.3.3.4 Mitarbeit

TRAININGSORDNUNG

I. Zeitlicher Verlauf des Trainings

1. 15 Minuten vor Beginn des Trainings:
   Betreten der Hochschule
2. Mit Beginn des Trainings:
   Meldung der Trainingsbereitschaft durch den Gruppensekretär oder seines Stellvertreters
3. 5 Minuten vor Trainingsende:
   Geräteabbau, Ablage der Ausrüstung
4. 15 Minuten nach dem Training stehen zum Duschen und Umkleiden zur Verfügung
5. Spätestens 30 Minuten nach dem Training sind die Hochschulgebäude zu verlassen.

II. Verhaltensnormen

1. Die Halle und die Geräteräume dürfen nur mit Erlaubnis des Trainers oder des Assistenten betreten werden.
2. Wir sind nicht in der Schule, in der absolute Stille über die gesamte Stunde notwendig ist. Die Art unserer Aufgabe ermöglicht uns Bewegung, Sprechen und Lachen, wenn auch nicht über die ganze Stunde hinweg, zu erlauben. Nicht gesprochen werden darf während
   1. der Meldung,
   2. der Erklärung und Demonstration durch den Trainer,
   3. der Übungskommandos,
   4. der Auswertung der Trainingsergebnisse.
3. Während des Trainings ist das Verlassen der Halle nur nach vorheriger Abmeldung beim Trainer erlaubt.
   Um die Trainingszeit voll nutzen zu können, bitten wir es so einzurichten, daß ein Verlassen während des Trainings nicht notwendig ist.
4. Im Interesse eines jeden Schülers sind die Ausrüstungsgegenstände pfleglich zu behandeln
   4.1 nicht werfen,
   4.2 ordentlich ablegen,
   4.3 Ablegen an Orten, an denen sie nicht stören (auf den Bänken oder auf dem Flügel).
5. Ebenfalls äußerst zu schonen ist die Halle und ihre Einrichtungsgegenstände.
6. Außerhalb der Halle ist große Disziplin und Ruhe zu bewahren. Die DHfK ist Ausbildungsstätte für Studierende und Leistungssportler. Ihre Ausbildung, die in angrenzenden Seminarräumen und Hallen stattfindet, darf nicht

KRITERIEN DES WETTBEWERBS
um den Titel "Bestschüler des TZ HSG DHfK (Musketier)"

Minuspunkte		Pluspunkte
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	Leistungsbereitschaft	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
langsam	Befolgen der Kommandos	schnell
faul	Übungsfrequenz	fleißig
unaufmerksam	Konzentrierte Mitarbeit	aufmerksam
schläft	Schöpferische Mitarbeit	denkt mit
unaufmerksam	Hilfsbereitschaft	aufmerksam
unfair	Fairneß	fair
unpünktlich	Pünktlichkeit	pünktlich
unregelmäßig	Teilnahme	regelmäßig
laut	Sprechdisziplin	leise
unbeherrscht	Bewegungsdisziplin	beherrscht
unordentlich	Waffenordnung	ordentlich
unordentlich	Kleiderordnung	ordentlich
schmutzig	Sauberkeit	sauber
unehrlich	Ehrlichkeit	ehrlich
unzuverlässig	Verantwortungsbewußtsein	zuverlässig

allgemeine oder fechtsportliche Verstöße werden entsprechend den Regeln und Bestimmungen der zutreffenden Sportart bewertet.

Leistungsvermögen
Erwärmungswettbewerbe
Spezielle Geschicklichkeit/ Gewandtheit
Spezielle Schnelligkeit
im Spezialkomplextraining
im Testtraining
Spezielle Kenntnisse

Wertung: Positives oder negatives Auffallen wird vom Trainer mit Punkten zwischen +10 und-10 bewertet. Jeder Schüler zählt seine Punkte im Stillen selbst zusammen (um die Ehrlichkeit und Speicherfähigkeit zu kontrollieren, zählt der Trainer oder ein Assistent gelegentlich die Punkte eines Schülers mit). Am Ende der Stunde wird das Tages-Punktekonto eines jeden Schülers in

die Anwesenheitsliste eingetragen. Diese Punktkontos dienen als Grundlage einer aller 3 Monate stattfindenden Auswertung. Schlechte Leistungen werden der Gruppe zur Diskussion gestellt. Die besten 3 des Wettbewerb werden mit dem Titel Bestschüler des TZ HSK DHfK ausgezeichnet. Er selbst darf sich Musketier nennen und den Namen eines Fechthelden tragen. Beides wird auf der Urkunde, die ihm überreicht wird, vermerkt. Die 3 - 5 Besten erhalten außerdem Sachpreise in Form von Fechtmaterialien (orthopäd. Griff oder Fechthandschuh o.ä.).

A N H A N G. II

BESCHREIBUNG DER TESTE

TABELLEN

GRAPHISCHE DARSTELLUNGEN

T E I L I

BESCHREIBUNG DER TESTE

BESCHREIBUNG DER TESTE

1. WETTKAMPFLEISTUNG

1.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): $r_{to} = 1.000$

Validität 2 (Merkmalsdominante (n)):

spez. Bewegungsschnelligkeit
Kraftvielseitigkeit
spez. Reaktion

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = Wettkampfleistung	1.000
1 = PARANG-Vermögen	902
2 = Angriffs-Vermögen	900
3 = Kraft I	761
4 = Schlagball	738
5 = Weitsprung mit Anlauf	721
6 = Paradevermögen	708
7 = Kniebeugen 30	690
8 = Klingentechnik	684
9 = Trampolino-Kür	678
10 = Leistungsbereitschaft	662
11 = Armstreck-Maximalkraft	661
12 = Beinstreck-Maximalkraft	656
13 = Kraft II	650
14 = 10m Sprint	643
15 = Medizinballstoß	624
16 = spezielle Kenntnisse	612

2. Konstruktferne Teste:

1 = Ausschultern	031
2 = Spagat	218
3 = Handjonglerie	272
4 = Kopfstand	303
5 = Fußballjonglerie	321
6 = Fußballslalom	353
7 = Beintechnik	399

b) Reliabilität/Objektivität: $r_{tt} = 0,814$ (annehmbar)

1.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

1.3 GERÄTEBEDARF:

Florett-Wettkampfausrüstung, 4 Stoppuhren, 15 Mannschafttableaus, 3 Schreibstifte, 3 elektrische Trefferanzeigegeräte (komplett).

1.4 ÜBUNGSFORM:

Jeder gegen jeden im Mannschaftsmodus.

1.5 LEITUNGSSYSTEM:

1 Testleiter, 3 Kampfleiter

1.6 RAUMBEDARF: 3 Fechtbahnen

1.7 ZEITBEDARF: 4 - 5 Stunden

1.8 VORINFORMATIONEN:

Hinweis auf Florett-FIE-Regeln und -bestimmung. Bekanntgabe des Stimulus (Wanderpokal)

1.9 TESTABLAUF:

siehe Mannschaftsmodus bei 6 Mannschaften. Die Gefechte innerhalb der Mannschaften werden am Schluß gefochten.

1.10 WERTUNG: nach FIE-Regel

1.11 WERTUNGSPROTOKOLL:

Das Einzelturnier nach FIE. Bei Gruppenvergleichen wurden 3 Turniere gefochten wobei die 2 besten Ergebnisse in die Wertung kamen. Schwankungen in den Teilnehmerzahlen machen Siegprozent-Berechnungen notwendig.

2. PARADE-ANGRIFFSVERMÖGEN (Kurzform: PARANG) mit Florett

2.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.902 (ausgezeichnet)

Validität 2 (Dominante): spez. Bewegungsschnelligkeit
spez. Reaktionsvermögen

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = PARANG	1.000
1 = Angriffsvermögen	909
2 = Wettkampfleistung	902
3 = Paradevermögen	882
4 = Kraft I	781
5 = Medizinballstoß	763
6 = Schlagballweitwurf	724
7 = Klingentechnik	722
8 = Weitsprung mit Anlauf	700
9 = Bainstrock-Maximalkraft	697
10 = Kraft II	695
11 = 10m Sprint	684
12 = Trampoline-Kür	679
13 = Kniebeugen 30	673
14 = spez. Koordination	665
15 = Weitsprung aus dem Stand	641
16 = 800m-Lauf	631
17 = Armstrock-Maximalkraft	630
18 = Leistungsbereitschaft	626
19 = spezielle Kenntnisse	612
20 = Liegestütze ∞	601

2. Konstruktferne Teste:

1 = Spagat	237
2 = Ausschultern	237
3 = 2 Bälle gegen die Wand	338
4 = Zielwurf	358
5 = Barth-Reaktion (Fehler)	376
6 = Kasten-Bumerang	470
7 = Stangenklettern	474
8 = Handstand	512

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.960 (ausgezeichnet)

2.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

2.3 GERÄTEBEDARF: je Schüler:
1 Florett, Maske, Plastron, Handschuh allgemein: 4 Stoppuhren, 15 Mannschaftstableaus, 3 Schreibstifte.

2.4 ÜBUNGSFORM:
Jeder gegen jeden im Mannschaftsmodus. Achtung! Jeder muß gegen jeden 2x fechten. Einmal als Verteidiger und einmal als Angreifer, innerhalb eines Mannschaftskampfes.

2.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 3 Kampfleiter

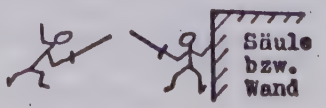
2.6 RAUMBEDARF:
3 x 10 m^2, 3 Säulen (ca. 50cm breit) oder entsprechende Wandflächen.

2.7 ZEITBEDARF: ca. 3 - 4 Stunden

2.8 VORINFORMATION:
1. Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben
2. die Kommandi
3. die möglichen Ungültigkeiten
4. der Test-Gesamtverlauf

2.8.1 Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben

a) Ausgangsstellung:
Beide Fechter stehen sich in mittlerer Mensur in Kampfstellung mit Terzeinladung gegenüber. Die mittlere Mensur wird an einem mittelgroßen Probanden der Population gemessen. Sie ist die Länge eines optimal (rechter Winkel im Kniegelenk des Ausfallbeines, gestrecktes Standbein) ausgeführten Ausfalls, bei dem der Fechter mit leichter Biegung der Klinge den Körper des Gegners treffen kann.
Der Verteidiger steht mit dem Rücken zur Säule.



b) Motorische Aufgaben

1. des Angreifers
Der Angreifer darf gegen jeden Gegner 3 Angriffe durchführen. Er darf dabei 3 Angriffsvarianten:

gerader Stoß,
Stofi-Ca,
Stofi-Cafi-Ca,

in freier Wahl, verbunden mit einem Ausfall anwenden. Das Kommando wird vom Testleiter gegeben (Hopp!, Los!, Pfiff!) Das Kommando dient der Steuerung der Übungsfrequenz und der Sicherung gleicher Bedingungen für alle Teilnehmer. Es stört nicht, da der Bewegungsbeginn noch keine Bedeutung für die Verteidigerhandlung besitzt. Das ergibt sich daraus, daß die 3 Angriffe zu Beginn die gleiche Bewegungsstruktur aufweisen und erst der weitere Verlauf Veränderungen im Bewegungsablauf des Angreifers bringt, auf die der Verteidiger reagieren muß. Alle anderen Verhaltensweisen des Verteidigers sind Spekulationen. Diese werden jedoch weitestgehend durch die geringe Erfolgswahrscheinlichkeit (33 %) zurückgedrängt.

2. des Verteidigers

Der Verteidiger hat mit einem vorgeschriebenen Paradesystem zu verteidigen:

den geraden Stoß mit direkter Quart oder Second;

die Stofi-Ca mit Quart-Terz oder Second-Terz oder Second-Prime;

die Stofi-Cafi-Ca mit den genannten Möglichkeiten und einer beliebigen letzten Parade.

Seine Aufgabe ist es so wenig Treffer wie möglich durch den Angreifer zuzulassen.

2.8.2 Wertung

Jeder Treffer zählt, der unter den vorgegebenen Regeln auf florettgültiger Trefffläche als Angriffsstoß aufgekommen ist. Als Angriffsstoß heißt, daß der Treffer spätestens mit Aufsetzen des Ausfallfußes zu erfolgen hat. Im Zweifelsfalle wird zugunsten des Verteidigers entschieden. In besonderen Ausnahmefällen kann der Versuch wiederholt werden. Es gibt 2 Wertungen.

1. Das Paradevermögen = die Summe der erhaltenen Treffer
2. Das Angriffsvermögen = die Summe der ausgeteilten Treffer.

Das PARANG-Vermögen ist die Differenz zwischen gegebenen und ausgeteilten Treffern.

Ungültigkeiten des Angreifers sind:

1. Anwendung einer nicht vorgeschriebenen Technik oder Aktion.

2. Übertreten der Startlinie.

Ungültigkeiten des Verteidigers sind:

1. Anwenden einer nicht vorgeschriebenen Technik oder Aktion.
2. Ausweichen des Körpers nach der Seite oder nach vorn.
3. Paradebewegungen in das erste Drittel des gegnerischen Angriffsweges.

2.8.3 Testorganisation

a) Testablauf

Die Testteilnehmer werden in gleichgroße Mannschaften aufgeteilt (maximal vier Mitglieder pro Mannschaft). Zwei Mannschaften fechten immer gegeneinander. Jedes Mannschaftsmitglied muß gegen jeden Gegner der anderen Mannschaft je einmal angreifen und verteidigen. Die Anzahl der Runden wird durch die Anzahl der Mannschaften bestimmt. Nach Abschluß der Mannschaftskämpfe fechten die Mannschaften untereinander. Jeder Mannschaftskampf wird von einem Kampfleiter geleitet. Er steht in Höhe des Angreifers auf der rechten Seite.

b) Wertungsprotokoll

Es werden die offiziellen Mannschaftstableaus verwendet, wobei nur die erhaltenen Treffer des jeweiligen Sportlers eingetragen werden, diese wiederum in den Zeilen.

3. ANGRIFFSVERMÖGEN mit Florett

3.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{tc} = 0.9311 (ausgezeichnet)

Validität 2 (Dominante (n)):
spez. Bewegungsschnelligkeit
spez. Reaktionsvermögen

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Angriffsvermögen	1.000
1 = PARANG-Vermögen	909
2 = Florett-Wettkampf-Leistung	900
3 = Klingentechnik	765

2. Konstruktferne Tests:

1 = Spagat	115
2 = Ausschulter	197
3 = Kopfstand	235
4 = Handjonglerie	288
5 = Fußballjonglerie	320

4 = Medizinballstoß	732
5 = Schlagballweitwurf	730
6 = Kraft I	663
7 = Beinstreck-Maximalkraft	661
8 = Armstreck-Maximalkraft	633
9 = Trampoline-Kür	633
10 = 800m-Lauf	624
11 = Kraft II	612
12 = Paradevermögen	605
13 = allg. Reaktion (KZ)	602

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.902 (sehr gut)

3.2 - 3.8 siehe PARANG-Test

4. KRAFTVIELSEITIGKEIT I

4.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.761 (annehmbar)

Validität 2 (Dominante): Kraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = Kraft I	1.000
1 = Kraft II	917
2 = Schnellkraftvielseitigkeit	872
3 = Trampoline-Kür (allg. Gewandtheit)	850
4 = Klimmzüge (∞)	827
5 = Kniebeugen (30)	823
6 = 60m-Lauf	816
7 = Klappmesser (10)	799
8 = Kopfstand	794
9 = 10m-Sprint	786
10 = PARANG	781
11 = Liegestütze (10 sec)	770
12 = Weitsprung mit Anlauf	750
13 = Paradevermögen	741
14 = spez. Koordinationsverm.	736
15 = Fecht-Technik	733
16 = Liegestütze (∞)	721
17 = Weitsprung a.d. Stand	702
18 = Kasten-Bummerang	701
19 = Klingentechnik	692
20 = Angriffsvermögen	663
21 = Schlagballweitwurf	620
22 = Stangenklettern	616

2. Konstruktferne Teste:

1 = Ausschultern	035
2 = allg.Reaktion(sec)	240
3 = allg.Reaktion (KZ)	253
4 = Lebensalter	257

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.963 (ausgezeichnet)

4.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

Dieser Test ist eine Testbatterie aus folgenden Testen:

1. Liegestütze (10)
2. Medizinballstoß
3. Weitsprung a. d. Stand
4. Kniebeugen (15)
5. Kniebeugen (30)
6. Klappmesser (10)
7. Aufrichten des Oberkörpers a.d. Bauchlage (10)
8. " " " a.d. Rückenlage (10)
9. Beinheben a. d. Sprossenwand (10)
10. Stangenklettern
11. Schlagballwurf
12. Liegestütze (∞)
13. Klimmzüge (∞)
14. Klimmzüge (10)
15. Armstreck-Maximalkraft
16. Beinstreck-Maximalkraft

4.3 - 4.11 siehe Beschreibungen der Einzeltests

4.12 KENNZIFFERBERECHNUNG

Wir wählten als Kennziffer die Summe aller von den Schülern in den einzelnen Testen erzielten Ränge.

5. SCHLAGBALLWEITWURF

5.1. AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.738 (annehmbar)

Validität 2 (Dominante): Bewegungsschnelligkeit

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Schlagballweitwurf	1.000
1 = Wettkampfleistung	738
2 = Medizinballstoß	734
3 = Angriffsvermögen	730
4 = PARAMG-Vermögen	724
5 = Beinstreck-Maximalkraft	708
6 = Armstreck-Maximalkraft	680
7 = Klingentechnik	663
8 = spez. Koordinations-vermögen	666
9 = Kraftvielseitigkeit I	620

2. Konstruktferne Teste:

1 = Spagat	0.067
2 = allg.Reaktion (KZ)	0.073
3 = Handstand	0.112
4 = allg.Reaktion (sec.)	0.127
5 = Handjonglerie (KZ)	0.137

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.990 (ausgezeichnet)

5.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

5.3 GERÄTEBEDARF: 6 Schlagbälle (80 g) 1 Bandmaß (50 m)
1 Kreidewagen

5.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung
3 Versuche hintereinander 1 Probeversuch

5.5 LEITUNGSSYSTEM:
1 Testleiter, 1 Schreiber 1 Weitenleser 1 Ballholer

5.6 RAUMBEDARF: Sportplatz, 100m-Bahn

5.7 ZEITBEDARF: ca. 30 Minuten

5.8 VORINFORMATION:
Erläuterung der Wurfwettkampfbestimmungen der Leichtathletik, Bekanntgabe der Startreihenfolge.

5.9 TESTABLAUF:
Schlagballweitwurf mit Anlauf, 1 Probeversuch, 3 Versuche hintereinander.

5.10 WERTUNG:
Messen der Weite in Meter (Genauigkeit: 0,50m)
Der beste Versuch wird gewertet.

5.11 WERTUNGSPROTOKOLL:
Ergebnisliste mit 28 Zeilen und 4 Spalten.

6. WEITSPRUNG MIT ANLAUF

6.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.721 (annehmbar)

Validität 2 (Dominante): Bewegungsschnelligkeit

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = Weitsprung m.Anlauf	1.000
1 = Weitsprung a.d. Stand	802
2 = Kraftvielseitigkeit I	750
3 = Kraftvielseitigkeit II	663
4 = Klappmesser 10	655
5 = Liegestütze (∞)	651
6 = Kniebeugen 30	645
7 = Medizinballstoß	624
8 = Fechttechnik	617
9 = Klingentechnik	610
10 = Beinstreck-Maximalkraft	610

2. Konstruktferne Teste:

1 = Ausschultern	006
2 = Trainingsteilnah.	158
3 = Wettkampfteilnahme	158

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.946 (sehr gut)

6.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

6.3 GERÄTEBEDARF: 1 Sprunggrube, 1 Bandmaß, 1 Spaten, 1 Rechen, Schlämmkreide

6.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung
3 Versuche (1 Versuch pro Durchgang)
1 Probeversuch

6.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 1 Protokollant, 1 Ableser der Weite am Balken 1 Bandmaßanleger (Einsprungstelle)

6.6 RAUMBEDARF: 30 m Weitsprunganlauf u. Sprunggrube.

6.7 ZEITBEDARF: ca. 30 Minuten

6.8 VORINFORMATION:
Erläuterung der Leichtathletik-Weitsprung-Wettkampfbestimmungen und der 2 üblichen Techniken. Bekanntgabe der Reihenfolge.

6.9 TESTABLAUF:
Weitsprung mit Anlauf (Technik beliebig). 1 Probedurchgang, 3 Wertungsdurchgänge (1 Durchgang = 28 Schüler).

6.10 WERTUNG:
Messen der Weite (Genauigkeit: 1 cm). Der beste Versuch wird gewertet.

6.11 WERTUNGSPROTOKOLL:
Ergebnisliste mit 28 Zeilen (Probanden) und 4 Spalten.

7. PARADEVERMÖGEN mit Florett

7.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.708 (annehmbar)

Validität 2 (Dominante): Reaktionsvermögen/ Bewegungsschnelligkeit

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = PARADEVERMÖGEN	1.000	8 = Kraftvielseitigk.II	633
1 = PARANG-Vermögen	882	9 = Medizinballstoß	626
2 = Kraftvielseitigkeit I	741	10= spez.Koordination	625
3 = Wettkampfleistung-Flor.	708	11= 60 m-Lauf	616
4 = Kniebeugen (30 sec.)	689	12= Liegestütze (10)	610
5 = Liegestütze (∞)	683	13= Angriffsvermögen	605
6 = Weitsprung mit Anlauf	664		
7 = 10 m-Sprint	654		

2. die nächstliegenden Teste sind:

1 =	Weitsprung a.d. Stand	592	10 =	Klingentechnik	513
2 =	spez. Kenntnisse	586	11 =	800 m-Lauf	499
3 =	Bdnstreck-Maximalkraft	582	12 =	Handstand	494
4 =	Trampoline-Kür	582	13 =	Klimmzüge 10	490
5 =	Klappmesser (10)	575	14 =	Armstreck-Maximalkraft	488
6 =	Schlagballweitwurf	558			
7 =	Leistungsbereitschaft	544	15 =	Stangenklettern	480
8 =	Schnellkraftvielseitigk.	540	16 =	Technik	478
9 =	Klimmzüge (∞)	525	17 =	Handjonglerie	422

2. Konstruktferne Teste:

1 =	Zielwurf	223	5 =	Wettkampfteilnahme	278
2 =	Ausschultern	230	6 =	allg.Reaktion (KZ)	360
3 =	Beintechnik	269	7 =	allg.Reaktion(sec.)	286
4 =	Trainingsteilnahme	278			

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.938 (sehr gut)

7.2 - 7.8 siehe PARANG-Test

8. KNIEBEUGEN (30 sec.)

8.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.690 (annehmbar)

Validität 2 (Dominante): Kraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 =	Kniebeugen (30)	1.000
1 =	Kraftvielseitigkeit I	825
2 =	Kraftvielseitigkeit II	787
3 =	Liegestütze (10)	768
4 =	Liegestütze (∞)	762
5 =	Schnellkraftvielseitigk.	762
6 =	Trampoline-Kür (allg.Gewandtheit)	736
7 =	Klappmesser	720
8 =	Fecht-Technik	718
9 =	10m-Sprint	696
10 =	Wettkampfleistung	690
11 =	Paradevermögen	689
12 =	spez.Koordinationsverm.	684
13 =	Kasten-Bumerang-Lauf	683
14 =	PARANG-Vermögen	673
15 =	Weitsprung mit Anlauf	645
16 =	Klingentechnik	624
17 =	60m-Lauf	623

2. Konstruktferne Teste:

1 =	Fußballjonglerie	165
2 =	Trainingsteilnahme	200
3 =	Wettkampfteilnahme	200
4 =	Handjonglerie	201
5 =	Ausschultern	213
6 =	Armstreck-Maximalkraft	221
7 =	Lebensalter	239
8 =	allg.Reaktion(sec.)	263
9 =	allg.Reaktion(KZ)	291

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.841 (annehmbar)

8.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

8.3 GERÄTEBEDARF: 1 Stoppuhr

8.4 ÜBUNGSFORM:
Stationsmethode (als eine Übung eines 9 Stationen umfassenden Übungskomplexes).
Neun 3er Gruppen gehen von Station 1 - 9.

8.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 9 Stationsleiter

8.6 RAUMBEDARF: Fußbodenfläche ca. 400 m^2 (Einzeltest: 4 m^2)

8.7 ZEITBEDARF: 30 sec. / 30 Minuten

8.8 VORINFORMATION:
Erläuterung und Demonstration der richtigen Bewegungsausführung an der Station unmittelbar vor der Testabsolvierung.

8.9 TESTABLAUF:
a) Ausgangsstellung: Der Proband steht in Parallelfußstellung (20 - 30 cm Zwischenraum zwischen beiden Füßen). Arme in Vorhalte.
b) Ausführung: Senken des Rumpfes in aufrechter Lage durch Einbeugen in den Kniegelenken bis zu einer rechtwinkligen Stellung im Kniegelenk. Heben des Rumpfes durch Strecken in den Kniegelenken bis zur vollständigen Streeklage.

8.10 WERTUNG:
Anzahl der vollständig ausgeführten Kniebeugen (1 Kniebeuge = 1 x Beugen, 1 x Strecken in 30 Sekunden).

8.11 WERTUNGSPROTOKOLL:
Persönliche Testkarte, auf der alle Teste eines Testkomplexes verzeichnet sind.

9. KLINGENTECHNIK (spezielle Geschicklichkeit der Waffenhand)

9.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität
Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.684 (annehmbar)
Validität 2 (Dominante): Geschicklichkeit

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:		2. Konstruktferne Teste:	
0 = Klingentechnik	1.000	1 = Ausschultern	116
1 = Fecht-Technik	904	2 = Wettkampf- und Trainingsteiln.	199
2 = spez. Gewandtheit	819		
3 = Angriffsvermögen	765	3 = Reaktion (KZ)	266

4 = 10m-Sprint	730	4 = Handjonglerie	271
5 = Kraftvielseitigkeit II	726	5 = Spagat	282
6 = Parade-Angriffsvermögen	722	6 = Fußballjonglerie	292
7 = Bein-Technik	716	7 = Reaktion (sec.)	297
8 = Barth-Reaktion (KZ)	719		
9 = Kraft I	692		
10 = Wettkampfleistung	684		
11 = 60m-Lauf	678		
12 = Schlagballweitwurf	663		
13 = Klappmesser	654		

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.886 (gut)

9.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

9.3 GERÄTEBEDARF:

2 Masken, 2 Floretts, 2 Plastrons, 5 Beobachtungsergebnislisten. Eine Lehrerfechtjacke mit aufgemaltem Zielkreis.

9.4 ÜBUNGSFORM:

Der Trainer demonstriert den Übungskomplex mit jeweils einem Schüler. Die Prüfer und Prüflinge beobachten diese Demonstration aus günstiger Sicht.

9.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Demonstrator (Trainer)und 5 Gutachter

9.6 RAUMBEDARF: 30 m^2

9.7 ZEITBEDARF: ca. 45 Minuten

9.8 VORINFORMATION:

Kurze Demonstration der Übungen. Bekanntgabe des Prüfungsgegenstandes (Technische Leistung - Schnelligkeitsvariante der fechterischen Technik)

9.9 TESTABLAUF:

Jeder Schüler absolviert (demonstriert) mit dem Schülerpartner (Trainer) folgendes Technikrepertoire in 3 Teilkomplexen: (Beinbewegung: Ausfall)

Komplex I
1. Stofi-Ca, -Ci, -Cou,

Komplex II
2. Stofi-Cafi-Ca,
3. Stofi-Cifi-Ci,
4. Stofi-Coufi-Cou,

Komplex III
5. Capripa,
6. Cacepa,
7. Catepa,
8. Caquapa.

9.10 BEWERTUNG:

5 Gutachter beurteilen je eine Komponente der Bewegungsausführung des Schülers.

Beurteiler 1 Drehpunktspiel
" 2 Klingenumgehungsspiel
" 3 Armstreckspiel
" 4 Bewegungsfluß
" 5 Zielkreistreffen (getroffene Zielringe) (bei den Beseitigungsbewegungen: Endstellung der Parade)

Sie bewerten ihre Ausführung mit 0 - 3 Fehlpunkten

	Bewertung	
Bewegungsausführung	Fehlpunkte	Note
tadellose Ausführung	0	1
kleinste Abweichungen	1	2
mittelmäßige Ausführung	2	3
starke Abweichungen	3	4

Zielkreisbewertung:

Kreis 1	Kreisdurchmesser	cm = 0
" 2	"	cm = 1
" 3	"	cm = 2
außerhalb		cm = 3

Die 10 Wertungen werden addiert. Die Summe der Fehlpunkte ist gleichzeitig die Kennziffer der Klingentechnik.

9.11 BEWERTUNGSPROTOKOLL:

5 Namenslisten mit 12 Spalten und Angabe des Gutachternamens und Beobachtungsgegenstandes (vgl. Anhang S. 248)

10. TRAMPOLINE-KÜR (allgemeine Gewandtheit)

10.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.678 (fraglich)
Validität 2 (Dominante): Gewandtheit

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = Trampoline-Kür	1.000
1 = Kraftvielseitigkeit (einschl.techn.Krafttests)	850
2 = Klimmzüge (∞)	786
3 = Schnellkraftvielseitigk.	780

2. Konstruktferne Teste:

1 = Fußballjonglerie	074
2 = Ausschultern	045
3 = allg.Reaktion (sec.)	234
4 = Lebensalter	241

4 = Kraftvielseitigkeit (ohne techn. Krafttests)	772	5 = Fußballslalom	247
5 = 10m-Sprint	759		
6 = Kniebeugen 30	736		
7 = Klappmesser	733		
8 = Klimmzüge 10	719		
9 = Liegestütze 10	705		
10 = 60m-Lauf	680		
11 = PARANG-Vermögen	679		
12 = Wettkampfleistung	678		
13 = Kopfstand	654		
14 = Kasten-Bummerang	646		
15 = Klingentechnik	640		
16 = Angriffsvermögen	633		
17 = Leistungsbereitschaft	631		
18 = Liegestütze (∞)	613		

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.887 (gut)

10.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

10.3 GERÄTEBEDARF: Trampoline, Schaumgummimatte

10.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung

10.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 3 Bewerter, 1 Protokollant

10.6 RAUMBEDARF: 3 x 4 m Bodenfläche, 7 m Höhe

10.7 ZEITBEDARF: ca. 2 1/4 Stunden

10.8 VORINFORMATIONEN:
Erläuterung der Bewertungskriterien:
Anzahl und technisches Niveau von Elementen des Trampolinespringens,
technisches Niveau = Eleganz, Exaktheit, Sicherheit.

10.9 TESTABLAUF:
a) Ausgangsstellung: Der Proband stellt sich auf das Zentrum der Trampoline.
b) Ausführung: Auf ein "Los"-Zeichen des Testleiters absolviert der Proband eine Kür, für die ihm 3 Minuten zur Verfügung stehen.

10.10 WERTUNG:
Die 3 Gutachter bewerten die technische Ausführung der Sprünge und die Anzahl der schwierigen Elemente.
Zum Beispiel techn. Ausführung: Note 8
Schwierigkeit d. Kür: " 9
- 8,5 Punkte
Die schlechteste und beste Wertung wird gestrichen.

10.11 WERTUNGSPROTOKOLL:

3 Namenslisten für die 3 Gutachter mit 3 Spalten,
1 Endliste zur Eintragung der bewerteten Leistung.

11. LEISTUNGSBEREITSCHAFT

11.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.662 (annehmbar)

Validität 2 (Dominante): Leistungsbereitschaft

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Leistungsbereitschaft	1.000
1 = Wettkampfleistung	662
2 = Klimmzüge 10	642
3 = Trampoline-Kür	631
4 = PARANG-Vermögen	626
5 = Klimmzüge (∞)	611

2. Konstruktferne Tests:

1 = Lebensalter	089
2 = Fußballjonglerie	095
3 = Weitsprung a. d. Stand	119
4 = Beintechnik	133

b) Reliabilität/Objektivität: ./.

11.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

11.3 GERÄTEBEDARF: ./.

11.4 ÜBUNGSFORM: Kontrollarbeiten, laufendes Training

11.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 - 3 Beobachter

11.6 RAUMBEDARF:

Räumlichkeiten für Praxis und Theorie.

11.7 ZEITBEDARF:

Nicht zu quantifizieren, da laufend durchgeführt.

11.8 VORINFORMATIONEN:

Trainingsordnung, Trainings- bzw. Unterrichtsinhalte.

11.9 TESTINHALT:

1. subjektive Trainingsfehltage
2. Wettkampffehltage (Trainingswettkämpfe)
3. Anzahl der Unpünktlichkeiten
4. Trainingsverhalten (Einschätzung mit einer Note)

11.10 WERTUNG:

Als subjektive Fehltage des Trainings- und Wettkampfes zählten alle die, bei denen kein Krankenschein oder Sportverbotbescheinigung vorgelegt werden konnte.

Das Trainingsverhalten ist die in Noten 1 - 5 ausgedrückte, an dem Probanden im Verlaufe der Trainingseinheit, beobachtete Mitarbeit.

11.11 WERTUNGSPROTOKOLL:

Die Ergebnisse in den 4 Kriterien wurden in Noten ausgedrückt und addiert. Danach berechneten wir den Mittelwert, den wir als Kennziffer für die Leistungsbereitschaft bestimmten.

12.1 ARMSTRECK-Maximalkraft

12.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.661 (fraglich)

Validität 2 (Dominante): Armstreck-Maximalkraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = Armstreckmaximalkraft 1.000
1 = Beinstreckmaximalkraft 687
2 = Schlagballweitwurf 680
3 = Wettkampfleistung 661
4 = Medizinballweitwurf 654
5 = Angriffsvermögen 633
6 = PARANG-Vermögen 630

2. Konstruktferne Teste:

1 = allg.Reaktion (sec.) 001
2 = Spagat 176

b) Zuverlässigkeit/Objektivität: r_{tt} = 927 (sehr gut)

12.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

12.3 GERÄTEBEDARF:

1 Kurzstangenhantel (Stange mit Verschlüsse wiegt 10 kg)

2 10er
2 7,5er
2 5er
2 2,5er
2 1,25er Scheiben

12.4 ÜBUNGSFORM:

Einzel-Frontal-, Grupponübung

12.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter 1 Protokollant
2 Hantelbestücker und -heber

12.6 RAUMBEDARF: 30 m^2

12.7 ZEITBEDARF: ca. 30 Minuten

12.8 VORINFORMATION:

Erläuterung der Übungsvorschrift:

Stoßen der Hantel von der Brust nach oben, ohne die Beine in irgend einer Weise einzusetzen. Fixieren der Hantel in der Hochhalte: 2 sec. lang. Verhalten in Gefahrenmomenten.

12.9 TESTABLAUF:

Die halbe Probandengruppe (14) sitzt auf einer Schwedenbank. Die andere Hälfte führt an einer zweiten Hantel den Beinstreck-Maximalkrafttest durch. Begonnen wird mit 10 kg Gewicht an der Hantel.
Alle Probanden heben einer nach dem anderen die vorgegebene Last. Nach jedem Durchgang wird die Last um 2,5 kg erhöht. Wer eine Last nicht schafft, darf am Ende des Durchganges einen 2. Versuch durchführen. Gelingt er ebenfalls nicht, so muß er ausscheiden.

12.10 WERTUNG:

Gewertet wird die höchste regulär bewältigte Last.

12.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Persönliche Testkarte

13. BEINSTRECK-Maximalkraft

13.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.656 (fraglich)
Validität 2 (Dominante): Beinstreck-Maximalkraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Beinstreckmaximalkraft	1.000
1 = Schlagballweitwurf	703
2 = Weitsprung i. Std.	704
3 = PARANG-Vermögen	697
4 = Lebensalter	696
5 = Armstreckmaximalkraft	687
6 = Angriffsvermögen	661
7 = Wettkampfleistung	656
8 = Medizinballstoß	628
9 = Weitsprung m. Anlauf	610

2. Konstruktferne Tests:

1 = allg. Reaktion (sec.)	014
2 = Spagat	016
3 = Kopfstand	019
4 = Ausschultern	050

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.989 (ausgezeichnet)

13.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

13.3 GERÄTEBEDARF:

1 Kurzstangenhantel (Stange mit Verschlüsse wiegt 10 kg).

2 10-er
2 7,5-er
2 5-er
2 2,5-er
2 1,25er Scheiben

13.4 ÜBUNGSFORM:

Einzel-Frontal-, Gruppenübung.

13.5 LEITUNGSSYSTEM:

1 Testleiter
1 Protokollant, 2 Hantelbestücker und -heber.

13.6 RAUMBEDARF: 30 m^2

13.7 ZEITBEDARF: ca. 30 Minuten

13.8 VORINFORMATIONEN:

Erläuterung der Übungsvorschrift:

Kniebeugen mit der Hantel im Nacken.

Tiefpunkt: rechter Winkel im Kniegelenk
Hochpunkt: Knie gestreckt
Ständige Beibehaltung einer aufrechten
K r e u z l a g e.

Verhaltenshinweis in Gefahrenmomenten.

13.9 TESTABLAUF:

Die halbe Probandengruppe sitzt auf einer Schwedenbank. Begonnen wird mit 10 kg. Die andere Hälfte der Gruppe führt an einer 2. Hantel den Armstreck-Maximalkrafttest durch.

Alle Probanden bewältigen in beschriebener Weise einer nach dem anderen die vorgegebene Last. Nach jedem Durchgang wird die Last um 2,5 kg erhöht. Wer eine Last nicht schafft, darf am Ende des Durchganges einen 2. Versuch durchführen. Gelingt er ebenfalls nicht, so muß er ausscheiden.

13.10 WERTUNG:

Gewertet wird die höchste regulär bewältigte Last.

13.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Persönliche Testkarte

14. KRAFTVIELSEITIGKEIT II (ohne technische Krafttests)

14.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.650 (fraglich)

Validität 2 (Dominante): Kraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 =	Kraftvielseitigkeit II (ohne techn. Krafttests)	1.000
1 =	Kraftvielseitigkeit I (mit techn.Krafttests)	917
2 =	Schnellkraftvielseitigkeit	803
3 =	Kniebeugen 30	787
4 =	Trampoline	772
5 =	60m-Lauf	765
6 =	Fecht-Technik	764
7 =	Klappmesser	759
8 =	Klimmzüge (∞)	745
9 =	Weitsprung a. d. Stand	730
10 =	Klingentechnik	726
11 =	Klimmzüge 10	722
12 =	Liegestütze 10	714
13 =	10m-Sprint	699
14 =	spez. Koordination	696
15 =	PARANG-Vermögen	695
16 =	Liegestütze (∞)	683
17 =	Weitsprung m. Anlauf	663
18 =	Wettkampfleistung	650
19 =	Kasten-Bumerang	650
20 =	Parade-Vermögen	633
21 =	Angriffsvermögen	612

2. Konstruktferne Teste:

1 =	Ausschultern	098
2 =	Trainingsteilnahme	216

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.950 (ausgezeichnet)

14.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

14.3 - 14.11 siehe Beschreibung der Einzelteste.

1. Liegestütze 10	8. Aufr. a.d.Rückenlage 10
2. Medizinballstoß	9. Beinheben 10
3. Weitsprung a.d.Stand	10. Liegestütze (∞)
4. Kniebeugen 15	11. Klimmzüge (∞)
5. Kniebeugen 30 sec.	12. " 10
6. Klappmesser 10	13. Armstreck-Maximalkraft
7. Aufr. a.d.Bauchlage 10	14. Beinstreck- "

14.12 KENNZIFFERBERECHNUNG:

KZ der Kraftvielseitigkeit = Summe aller in den einzelnen Testen durch die Probanden erzielten Ränge (Plazierung).

15. 10m-SPRINT

15.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.643 (fraglich)

Validität 2 (Dominante): Bewegungsschnelligkeit

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = 10m-Sprint	1.000
1 = 60m-Lauf	867
2 = spez.Koordinationsvermögen	790
3 = Kraftvielseitigkeit m. techn. Tests	786
4 = Klappmesser	774
5 = Fecht-Technik	769
6 = Schnellkraftvielseitigkeit	766
7 = Trampolinekür	759
8 = Klingentechnik	730
9 = Liegestütze (∞)	718
10 = Weitsprung m. Anlauf	713
11 = Kasten-Bummerang-Lauf	707
12 = Kraftvielseitigkeit ohne Techn. T.	699
13 = PARANG-Vermögen	684
14 = Liegestütze 10	681
15 = Paradevermögen	654
16 = Klimmzüge (∞)	654
17 = Wettkampfleistung	643

2. Konstruktferne Teste:

1 = Ausschultern	108
2 = allg.Reaktion (KZ)	160
3 = Lebensalter	182
4 = allg. Reaktion (sec.)	192
5 = Fußballjonglerie	202
6 = Trainingsteilnahme	281
7 = Wettkampfteilnahme	281

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.853 (gut)

15.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

15.3 GERÄTEBEDARF: 1 Stoppuhr, 1 Bandmaß

15.4 ÜBUNGSFORM: Lauf auf 1 Bahn

15.5 LEITUNGSSYSTEM:

1 Testleiter, 1 Zeitnehmer/Starter (Protokollant)

2 Hilfskräfte zum Halten der Zielleine.

15.6 RAUMBEDARF: 20 m x 1,50 m

15.7 ZEITBEDARF: ca. 30 Minuten

15.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der Kommandos und richtigen Bewegungsausführung.

15.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung: Der Proband steht in Hochstartstellung vor der Startlinie.

b) Ausführung: Auf das Kommando: "Auf die Plätze, fertig, los!" des Zeitnehmers (!) läuft der Proband 10m mit höchstmöglicher Schnelligkeit.

15.10 WERTUNG:

Gemessen wird die Zeit zwischen dem Kommando "Los" und dem Berühren der Ziellinie mit der Brust. Bei Fehlstart: Wiederholung nach kurzer Pause. Bei wiederholtem Fehlstart: Wiederholung, nachdem alle Schüler gelaufen sind.

2 Durchgänge: Der beste Versuch wird gewertet.

15.11 WERTUNGSPROTOKOLL:

Namensliste mit 3 Spalten.

16. SPEZIELLES KOORDINATIONSVERMÖGEN

16.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität 1 (Spezifik): r_{to} 3 0.632 (fraglich)
Validität 2 (Dominante): Gewandtheit

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = spez. Gewandtheit 1 (spez.Koordination) 1.000
1 = spez.Gewandtheit 2 (Klingen-, Beintechnik, Koordination) 887
2 = spez.Klingengeschicklichkeit (Klingentechnik) 819
3 = 10m-Sprint 790
4 = Kraftvielseitigkeit I 736
5 = 60m-Lauf 728
6 = Schnellkraftvielseitigk. 698
7 = Kraftvielseitigkeit II 696
8 = Kniebeugen 30 sec. 684
9 = Schlagball 666
10 = PARANG-Vermögen 665
11 = Weitsprung 658
12 = Barth-Reaktion KZ 648
13 = Wettkampfleistung 632
14 = Paradevermögen 625
15 = Kasten-Dummerang 620
16 = Beintechnik 617
17 = Fußballslalom 606
18 = Klimmzüge (∞) 606
19 = " 10 603

2. Konstruktferne Teste:

1 = Ausschultern 029
2 = allg.Reaktionsvermögen (KZ) 035
3 = allg.Reaktionsvermögen (sec.) 117
4 = Trainingsteilnahme 178
5 = Wettkampfteilnahme 178
6 = Lebensalter 211

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.957 (ausgezeichnet)

16.3 - 16.8 siehe Test Klingentechnik (9.3 - 9.8)

16.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:

Beide Fechter stehen sich in weiter Mensur gegenüber. Angreifer (Proband) steht in Terzeinladung (Sixt) und Verteidiger (Trainer) steht in "Linie".

b) Testdurchführung:

Jeder Schüler absolviert mit dem Partner (Trainer) folgendes Aktionsprogramm. In jedem Durchgang jeweils 1 Aktion.

1. Quaba-Casto mit Patinando,
2. Catebi-Cisto (ohne Partnerhilfe) mit Patinando,
3. Quabi-Nacistofi-Casto mit Patinando, Nacastofi-Casto mit Radoppio.

16.10 BEWERTUNG:

4 Gutachter bewerten je eine Komponente der Bewegungsausführung des Schülers.

Gutachter 1 Harmonie von Klingen- und Beinbewegungen (zeitliche Abstimmung).

Gutachter 2 Bewegungsfluß (gleichmäßig verlaufende Beschleunigungskurve).

Gutachter 3 Klingenspiel (Weg d. Klinge von Beginn bis ins Ziel, gemessen anhand der Schnelligkeitsalgorithmus).

Gutachter 4 Zielkreistreffen

Die Bewertung erfolgt wie beim Test KLINGENTECHNIK.

16.11 BEWERTUNGSPROTOKOLL:

4 Namenslisten mit 4 Spalten und Angabe des Gutachtern und Beobachtungsgegenstandes (Anhang S.)

17. MEDIZINBALLSTOSS

17.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.624 (fraglich)

Validität 2 (Dominante): Bewegungsschnelligkeit

Merkmalsstruktur

1. Batterieteste:		2. Konstruktferne Teste:	
0 = Medizinballstoß	1.000	1 = Kopfstand	006
2 = Parade-Angriffsvermögen	763	2 = Spagat	059
3 = Schlagballweitwurf	734		
4 = Angriffsvermögen	732		

5	= Weitsprung a.d. Stand	715
6	= Klingentechnik	654
7	= Beinstrock-Maximalkraft	635
8	= Parade-Vermögen	628
9	= Wettkampfleistung	626
10	= Weitsprung m. Anlauf	624

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.959 (ausgezeichnet)

17.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

17.3 GERÄTEBEDARF: 1 Medizinball (3,3 kg)
1 Bandmaß, 1 St. Kreide

17.4 ÜBUNGSFORM:
Stationsmethode (als eine Übung eines 9 Stationen umfassenden Übungskomplexes (Medizinballstoß, Liegestütze (10), Kniebeugen (30), Klappmesser, Weitsprung a.d.Stand, Handstand, Beinheben 10, Aufr. d.Oberkörpers a.d. Bauchlage, Aufr. des Oberkörpers a.d. Rükkenlage.)
9 3-er Gruppen gehen von Station 1 - 9.

17.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 9 Stationsleiter (Sportstudenten)

17.6 RAUMBEDARF: Fußbodenfläche ca. 400 m^2

17.7 ZEITBEDARF: pro Test: ca. 10 sec.
9 Tests/9 Stationen: 30 Minuten

17.8 VORINFORMATION:
Erläuterung und Demonstration der richtigen Bewegungsausführung, an der Station, unmittelbar vor Beginn der Testabsolvierung.

17.9 TESTABLAUF:
a) Ausgangsstellung:
Der Proband steht in Schrittstellung seitwärts unmittelbar vor der Abstoßlinie, den Medizinball mit der Stoßhand vor der Schulter der Stoßhand haltend (einfache Kugelstößer-Ausgangsstellung).
b) Ausführung:
Entspricht der Kugelstoßtechnik. 3 Versuche hintereinander.
Nicht erlaubt: 1. Werfen des Balles
2. Übertreten nach vorn, bevor der Ball gelandet ist.

17.10 WERTUNG:
Messen der Weite in cm (10 cm Genauigkeitsgrad)
Der beste Versuch wird gewertet.

17.11 WERTUNGSPROTOKOLL:
Persönliche TESTKARTE, auf der alle Tests eines Testkomplexes verzeichnet sind. Schüler führen sie mit sich.

18. BARTH-REAKTIONSVERMÖGEN (Kennziffer)

18.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.621 (fraglich)

Validität 2 (Dominante): Barth-Reaktion

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Barth-Reaktionsvermögen	1.000
1 = Klingengeschicklichk.	719
2 = Fecht-Technik	656
3 = spez. Koordination	648
4 = Wettkampfleistung	621

2. Konstruktferne Teste:

1 = Ausschultern	030
2 = Trainingsteiln.	105
3 = Wettkampfteiln.	105
4 = Spagat	135

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.796 (annehmbar)

18.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

18.3 GERÄTEBEDARF:
Reaktionsgerät nach Barth, B.
Gerätebeschreibung siehe Barth:
Sportartspezifische Reaktionsmessung im Fechten
Leipzig, DHfK, 1967 S. 5 ff.

18.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung (isoliert)

18.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 1 Protokollant

18.6 RAUMBEDARF: 15 m^2

18.7 ZEITBEDARF: ca. 5 Stunden

18.8 VORINFORMATION:
Erläuterung und Demonstration der Ausgangsstellung, der Bewegungsaufgabe, Kommandos und der richtigen Bewegungsausführung.

18.9 TESTABLAUF:
Siehe Barth, B. Sportartspezifische Reaktionsmessung im Fechten
Leipzig, DHfK, 1967, S. 5 ff.

19. SPEZIELLE KENNTNISSE

19.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.612 (fraglich)

Validität 2 (Dominante): intellektuelle Fähig- und Fertigkeiten

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:		2. Konstruktferne Teste:	
0 = spez. Kenntnisse	1.000	1 = Handjonglerie	042
1 = Beinstreck-Maximalkraft	715	2 = Zielwurf	043
2 = Lebensalter	712	3 = Fußballjongler.	053
3 = PARANG-Vermögen	626	4 = allg. Reaktionsvermögen (sec.)	111
4 = Wettkampfleistung	612	5 = allg. Reaktionsvermögen (KZ)	122
5 = Weitsprung a.d.Stand	606		

b) Reliabilität/Objektivität: ./.

19.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

19.3 GERÄTEBEDARF: 28 Schreibstifte
28 Kontrollarbeitsvordrucke

19.4 ÜBUNGSFORM: Frontalmethode, sitzend

19.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter

19.6 RAUMBEDARF: 1 Seminarraum bzw. zweckentsprechenden Raum für 28 Personen.

19.7 ZEITBEDARF: 3 x 30 Minuten

19.8 VORINFORMATION:

PROGRAMM wurde im Unterricht abgearbeitet und Wissensspeicher an die Probanden ausgeteilt.

19.9 TESTABLAUF:

1. Sitzordnung mit einem Platz Zwischenraum,
2. Austeilen der Vordrucke,
3. Eintragen der Antworten in den Prüfungsbogen,
4. Einsammeln durch Lehrer und Schüler

(3 Arbeiten an 3 verschiedenen Tagen)

19.10 WERTUNG:

Anzahl der richtigen Antworten

19.11 WERTUNGSPROTOKOLL:

Vorgedruckte Kontrollarbeiten.

20. 800m-LAUF

20.1. AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.599 (nein)

Validität 2 (Dominante): Laufausdauer

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = 800m-Lauf	1.000
1 = PARANG-Vermögen	631
2 = Angriffsvermögen	624

2. Konstruktferner Teste:

1 = Stangenklettern	101
2 = Lebensalter	181
3 = Kopfstand	222
4 = spez. Kenntnisse	229
5 = Handjonglerie	234
6 = Fußballjonglerie	237
7 = Beintechnik	245
8 = allg.Reaktion (sec.)	256

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.829 (annehmbar)

20.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 -12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

20.3 - 80.11

Durchführung und Bewertung wie im leichtathletischen 800m-Lauf-Wettbewerb.

21. FECHT-TECHNIK

21.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0594 (fraglich)

Validität 2 (Dominante): spezielle Geschicklichkeit/Gewandtheit

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste :

0 = Fecht-Technik	1.000
1 = Klingen-Technik	904
2 = spez.Koordination	887
3 = Beintechnik	857
4 = 10m-Sprint	769
5 = Kraft II	764
6 = Schnellkraftvielseitig.	747
7 = Kraft I	733
8 = Kniebeugen 30	718
9 = Klappmesser	693
10 = 60m-Lauf	692
11 = Barth-Reaktion (KZ)	656
12 = Weitsprung m. Anlauf	617

2. Konstruktferner Teste :

1 = Trainingsteilnah.	095
2 = Wettkampfteilnah.	095
3 = allg.Reaktion (KZ)	182
4 = allg.Reaktion(sec)	189
5 = Ausschultern	200
6 = Fußballjonglerie	222

13 = PARANG-Vermögen	600
14 = Wettkampfleistung	594
15 = Kasten-Bummerang	593
16 = Angriffsvermögen	591
17 = Liegestütze	590
18 = Weitsprung a.d. Stand	578
19 = Klimmzüge (∞)	574
20 = Klimmzüge 10	565

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.975 (ausgezeichnet)[1]

21.2 - 21.11

Dieser Test ist eine Testbatterie, der aus den 3 speziellen Techniktesten Klingentechnik, Beintechnik und spezielle Koordination besteht. Siehe Beschreibung deshalb bei den Einzeltesten.

22. PRELLBALLSLALOM

22.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.586 (nein)

Validität 2 (Dominante): Ballgeschicklichkeit

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:		2. Konstruktferne Tests:	
0 = Prellballslalom	1.000	1 = Beintechnik (spez. Beingeschicklichk.	120
1 = Fußballjonglerie	685	2 = allg.Reaktionsvermögen (KZ)	157
2 = Klingentechnik (spez. Handgeschicklichkeit)	620	3 = allg.Reaktionsvermögen (sec.)	189
3 = spez.Koordinationsfähig.	618		
4 = Schlagballweitwurf	610		
5 = Zielwurf m.Tennisball	607		
6 = Weitsprung mit Anlauf	603		

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.584 (fraglich)

22.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

22.3 GERÄTEBEDARF: 1 Plastefußball
5 Medizinbälle
1 Stoppuhr

22.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung

22.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 1 Zeitnehmer, 1 Protokollant

---

1) Wir berechneten diesen Wert nach der von Lienert für Testbatterien angegebenen Formel, vgl. LIENERT, 1967, S. 379, Formel 127.

22.6 RAUMBEDARF: 5 x 20 m

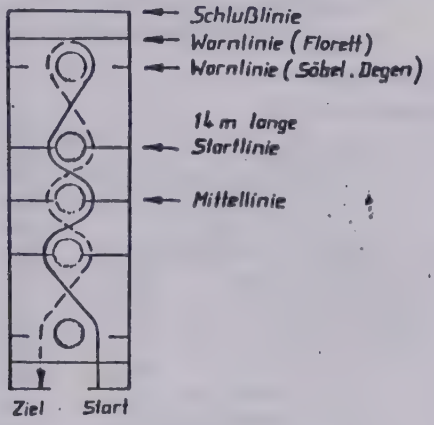
22.7 ZEITBEDARF: ca. 30 Minuten

22.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, der Kommandos und die Verfahrensweisen bei ungültigen Versuchen.

22.9 TESTABLAUF:

a) Testaufbau



b) Ausgangsstellung:

Normale aufrechte Körperstellung mit Ball in einer Hand.

c) Ausführung:

Auf das Kommando: Los! durchläuft der Proband im Slalomlauf die Strecke hin und zurück.

22.10 WERTUNG:

Gemessen wird die Zeit zwischen dem Kommando "Los" und dem Überlaufen der Ziel- (Start-) Linie. Der beste von 2 Versuchen wird gewertet. Bei ungültigen Versuchen darf am Ende des Durchgangs der Lauf wiederholt werden.

Als ungültig zählen:

1. Durchlaufen einer falschen Wegstrecke. (Vorschrift ist, wechselseitig die Medizinbälle zu umlaufen, ohne einen auszulassen.)
2. Überprellen (Schneiden) der Medizinball-Hindernisse.
3. Jedes Berühren der Medizinbälle.
4. Wechsel der Hände.

22.11 WERTUNGSPROTOKOLL:
Namensliste mit 4 Spalten.

23. KLIMMZÜGE (∞)

23.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.580 (nein)

Validität 2 (Dominante): Klimmzugkraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = Klimmzüge (∞)	1.000
1 = Klimmzüge 10	962
2 = Kraftvielseitigkeit I	827
3 = Schnellkraftvielseitigk.	805
4 = Trampoline-Kür	786
5 = Kraftvielseitigkeit II	745
6 = Klappmesser	719
7 = Kopfstand	700
8 = 60m-Lauf	682
9 = 10m-Sprint	654
10 = Spagat	650
11 = Liegestütze 10	649
12 = Kasten-Bummerang	624
13 = Leistungsbereitschaft	611
14 = spez. Koordination	606

2. Konstruktferne Teste:

1 = Lebensalter	029
2 = Ausschultern	061
3 = Fußballjonglerie	198

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.976 (ausgezeichnet)

23.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

23.3 GERÄTEBEDARF: 1 Reck (Sprunghöhe), 1 Stoppuhr

23.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung

23.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 1 Zeitnehmer, 1 Protokollant

23.6 RAUMBEDARF: 10 m^2

23.7 ZEITBEDARF: ca. 30 Minuten

23.8 VORINFORMATION:
Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, der Kommandos und der Verfahrensweisen bei ungültigen Versuchen.

23.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Proband hängt in armgestreckter Lage am Reck. Kammgriff.

b) Ausführung:
Auf das Kommando: Los! absolviert der Proband so viele Klimmzüge wie möglich.

23.10 WERTUNG:
Gemessen wird die ohne Absetzen bzw. große Pause erreichte Anzahl von einwandfrei ausgeführten Klimmzüge.

23.11 WERTUNGSPROTOKOLL:
Namensliste mit einer Spalte.

24. KLAPPMESSER (10)

24.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): $r_{t\ddot{o}} = 0.575$ (nein)

Validität 2 (Dominante): Rumpfkraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = Klappmesser	1.000
1 = Liegestütze (10)	804
2 = Kraftvielseitigkeit I	799
3 = Schnellkraftvielseitigkeit	782
4 = Kasten-Bummerang	774
5 = 10m-Sprint	774
6 = Liegestütze (∞)	759
7 = Kraftvielseitigk.II	759
8 = Stangenklettern	754
9 = 60m-Lauf	746
10 = Trampoline-Kür	733
11 = Klimmzüge (10)	725
12 = Kniebeugen (30)	720
13 Klimmzüge (∞)	719
14 = Fecht-Technik	693
15 = spez. Koordination	658
16 = Klingen-Technik	654

2. Konstruktferne Teste:

1 = Ausschultern	004
2 = Lebensalter	194
3 = allg.Reaktion (KZ)	195

b) Reliabilität/Objektivität: $r_{tt} = 0.765$ (schwach)

24.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

24.3 GERÄTEBEDARF: 1 Stoppuhr

24.4 ÜBUNGSFORM:
Stationsmethode (als 1 Übung eines 9 Stationen umfassenden Übungskomplexes, 9 3-er Gruppen gehen von Station 1 - 9.)

24.5 LEITUNGSFORM: 1 Testleiter, 9 Stationsleiter

24.6 RAUMBEDARF: Fußbodenfläche ca. 400 m^2 (für 9 Stationen)

24.7 ZEITBEDARF: 9 Teste/9 Stationen: 30 Minuten

24.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der richtigen Bewegungsausführung unmittelbar vor Testbeginn (an der Station).

24.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Der Proband liegt rücklings in völlig gestreckter Lage (Arme über Kopf) am Boden.

b) Ausführung:
Gleichzeitiges Anheben der gestreckten Beine und Oberkörper einschließlich Arme bis in die Senkrechte (Arme und Füße berühren sich im höchsten Punkt).

24.10 WERTUNG:

Anzahl der vollständig ausgeführten Übungen in 10 Sekunden.

24.11 WERTUNGSPROTOKOLL:

Persönliche Testkarte, auf der alle Teste des 9-er Testkomplexes verzeichnet sind.

25. LIEGESTÜTZE (∞)

25.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.563 (nein)

Validität 2 (Dominante): Armstreck-Maximalkraftausdauer

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 =	Liegestütze (∞)	1.000
1 =	" 10	783
2 =	Kniebeugen 30	762
3 =	Klappmesser 10	759
4 =	Kraftvielseitigkeit I	721
5 =	10m-Sprint	718
6 =	Parade-Vermögen	683
7 =	Kraftvielseitigkeit II	683
8 =	60m-Lauf	662
9 =	Weitsprung m.Anlauf	651
10 =	Kasten-Bumerang	613
11 =	Schnellkraftvielseitigk.	607
12 =	PARANG-Vermögen	601

2. Konstruktferne Teste:

1 =	Trainingsteilnah.	116
2 =	Wettkampfteilnah.	116
3 =	Ausschultern	114
4 =	allg.Reaktion (KZ)	1/0
5 =	Armstrecker	255
6 =	Medizinball-stoß (!)	256

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.911 (sehr gut)

25.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

25.3 GERÄTEBEDARF: keine

25.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung

25.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 1 Zeitnehmer

25.6 RAUMBEDARF: 4 m^2

25.7 ZEITBEDARF: 30 Minuten (30 sec.)

25.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der richtigen Bewegungsausführung und Verfahrensweise bei ungültigem Versuch.

25.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Proband steht in Liegestützstellung (gestreckte Lage des Körpers und der Arme); Schulterbreite-Abstand zwischen beiden Händen.

b) Ausführung:
Senken des gestreckten Körpers durch Beugen der Arme bis Kinnspitze den Boden zu berühren droht. Danach Heben des gestreckten Körpers durch Strecken der Arme bis zum Liegestützstand.

25.10 BEWERTUNG:

Maximale Anzahl der hintereinander ohne Pause vollständig ausgeführten Liegestütze.

25.11 BEWERTUNGSPROTOKOLL:

Namensliste mit einer Spalte.

26. WEITSPRUNG aus dem STAND

26.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.554 (nein)

Validität 2 (Dominante): Weitsprungkraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = Weitsprung a.d.Stand	1.000
1 = " m.Anlauf	802
3 = Kraftvielseitigkeit II	730
4 = Medizinballstoß	715
5 = Beinstreck-Maximalkraft	704
6 = Kraftvielseitigkeit I	702
7 = 60m-Lauf	673
8 = PARANG-Vermögen	641

2. Konstruktferne Teste:

1 = Trainingsteilnah.	077
2 = Wettkampfteilnah.	077
3 = Ausschultern	096
4 = Leistungsbereitschaft	119
5 = allg.Reaktion(sec)	147
6 = Spagat	184
7 = Kopfstand	209
8 = Handjonglerie	245
9 = allg.Reaktion(KZ)	259
10 = Zielwurf	259
11 = Handstand	266

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.880 (gut)

26.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

26.3 GERÄTEBEDARF: 1 Bandmaß

26.4 ÜBUNGSFORM:
Stationsmethode (als eine Übung eines 9 Stationen umfassenden Übungskomplexes, 9 3-er Gruppen durchlaufen die Stationen von 1 - 9.

26.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 9 Stationsleiter

26.6 RAUMBEDARF: 400 m^2 / 6 m^2

26.7 ZEITBEDARF: 30 Minuten / 1. Minute

26.8 VORINFORMATION:
Erläuterung und Demonstration der richtigen Bewegungsausführung und Verfahrensweise bei ungültigem Versuch.

26.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Proband steht in "Fuß-Parallelstellung" unmittelbar vor der Absprunglinie.

b) Ausführung:
Schwungholen durch Einbeugen in den Kniegelenken und Rückführen der Arme. Mit beiden Füßen gleichzeitig Abspringen. Landen auf beiden Füßen.

26.10 BEWERTUNG:
Messen der Entfernung von der Absprunglinie bis zum naheliegendsten Punkt der Aufsprungstelle.

26.11 BEWERTUNGSPROTOKOLL: Persönliche Testkarte

27. 60m - LAUF

27.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{tc} = 0.550 (nein)

Validität 2 (Dominante: 60m-Laufschnelligkeit

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = 60m-Lauf		1,000
1 = 10m-Sprint		867
2 = Kraftvielseitigkeit	I	816
3 = "	II	765
4 = Weitsprung m.Anlauf		758
5 = Schnellkraftvielseitigk.		748

2. Konstruktferne Teste:

1 = Ausschultern	040
2 = Lebensalter	128
3 = Trainingsteilnah.	151
4 = Wettkampfteilnah.	151

6	= Klappmesser	746
7	= spez. Koordination	728
8	= Fecht-Technik	692
9	= Klimmzüge (∞)	682
10	= Trampoline-Kür	680
11	= Klingentechnik	678
12	= Kasten-Bummerang	675
13	= Weitsprung a.d.Stand	673
14	= Liegestütze (∞)	662
15	= Klimmzüge 10	649
16	= Kniebeugen 30	623
17	= Paradevermögen	616
18	= PARANG-Vermögen	603

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.962 (ausgezeichnet)

27.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

27.3 GERÄTEBEDARF: 1 Bandmaß (möglichst 75 m)
4 Stoppuhren

27.4 ÜBUNGSFORM: 4 Bahnen-Lauf

27.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 4 Zeitnehmer, 1 Starter

27.6 RAUMBEDARF: 4 Laufbahnen a 75 m Länge

27.7 ZEITBEDARF: ca. 20 Minuten

27.8 VORINFORMATION:
Erläuterung der Kommandos und Verfahrensweise bei Frühstart.

27.9 TESTABLAUF: (wie offizieller Leichtathletik-60m-Start)

27.10 WERTUNG:
Messen der Zeit zwischen dem Kommando "Los" und dem Berühren der Ziellcine mit der Brust. Im Falle eines Frühstarts: Wiederholung. Um die Spekulation weitestgehend auszuschalten wird der Abstand zwischen "Fertig" und "Los" relativ groß gehalten.

27.11 BEWERTUNGSPROTOKOLL: Namensliste mit einer Spalte.

28. HANDSTAND

28.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.543 (nein)

Validität 2 (Dominanto): Gleichgewichtsvermögen im Handstand

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:
   0 = Handstand 1.000
2. die nächstliegenden Tests sind:
   1 = Wettkampfleistung 543
   2 = PARANG-Vermögen 512
3. Konstruktferne Tests:
   1 = Ausschultern 000
   2 = Handjonglerie 054
   3 = Fußballjonglerie 075
   4 = Lebensalter 106
   5 = Schlagballweitwurf 112
   6 = Trainingsteilnah. 137
   7 = Wettkampfteilnah. 137
   8 = Medizinballweitw. 164
   9 = Spagat 178
   10 = allg.Reaktion(sec) 189
   11 = Fußballslalom 214
   12 = Beinstreck-Maximalkraft 232
   13 = Weitsprung a.d.St. 286

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0971 (ausgezeichnet)

28.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

28.3 GERÄTEBEDARF: 1 Stoppuhr

28.4 ÜBUNGSFORM:

Stationsmethode (als eine Übung eines 9 Stationen umfassenden Übungskomplexes, 9 3-er Gruppen gehen von Station 1 - 9.)

28.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 9 Stationsleiter

28.6 RAUMBEDARF: 400 m^2 / 10 m^2

28.7 ZEITBEDARF: 30 Minuten/bis 1 Minute

28.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der richtigen Bewegungsausführung und Vorfahrensweise bei ungültigem Versuch.

28.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Proband steht in normaler aufrechter Stellung.

b) Ausführung:
Der Stationsleiter zählt: "1, 2, 3". Die Zählzeiten 1 und 2 dienen der Vorbereitung auf die Endstellung "Handstand", der bei "3" eingenommen sein soll.
Eine Haltungsnorm ist nicht vorgeschrieben, außer daß der Körper und die Beine keinen Kontakt mit den Armen haben dürfen.

28.10 WERTUNG:

Messen der Zeit in Sekunden, zwischen dem Moment des Bodenkontaktverlierens der Füße und dem Wiederkontakteinnehmen durch die Füße oder Körper.

28.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Persönliche Testkarte

29. KLIMMZÜGE (10)

29.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.540 (nein)

Validität 2 (Dominante): Armbeuge-Maximalkraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = Klimmzüge (10)	1.000	
1 = " (∞)	962	
2 = Kraftvielseitigkeit I	794	
3 = Schnellkraftvielseitigk.	772	
4 = Klappmesser	725	
5 = Kraftvielseitigkeit II	722	
6 = Trampoline-Kür	719	
7 = Spagat	664	
8 = 60m-Lauf	649	
9 = Kasten-Bummerang	648	
10 = Leistungsbereitschaft	624	
11 = Kopfstand	613	
12 = Stangenklettern	607	

2. Konstruktferne Teste:

1 = Ausschultern	006
2 = Lebensalter	012
3 = allg.Reaktion (KZ)	029

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.800 (annehmbar)

29.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

29.3 GERÄTEBEDARF: 1 Reck (sprunghoch)

29.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung

29.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 1 Zeitnehmer, 1 Protokollant

29.6 RAUMBEDARF: 10 m^2

29.7 ZEITBEDARF: ca. 20 Minuten

29.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, der Kommandi und der Verfahrensweise bei ungültigen Versuchen.

29.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Der Proband hängt in armgestreckter Haltung am Reck. (Kammgriff)

b) Ausführung:
Auf das Kommando: "Los!" absolviert der Proband Klimmzüge in 10 Sekunden.

Oberer Punkt: Kinnspitze über der Reckstange
Unterer Punkt: Arme völlig in lockerer Haltung gestreckt.

29.10 WERTUNG:
Gemessen wird die Anzahl der in 10 Sekunden vollständig ausgeführten Klimmzüge. Falsch ausgeführte werden nicht gezählt.
2 Versuche in 2 Durchgängen. Der beste wird gewertet.

29.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Namensliste mit 3 Spalten.

30. SCHNELLKRAFTVIELSEITIGKEIT

30.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.534 (nein)
Validität 2 (Dominante): Schnellkraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Schnellkraftvielseitigkeit	1.000
1 = Kraftvielseitigkeit I	872
2 = Klimmzüge (∞)	805
3 = Kraftvielseitigkeit II	803
4 = Klappmesser	782
5 = Trampoline-Kür	780
6 = Klimmzüge 10	772
7 = 10 m-Sprint	766
8 = Kasten-Bummerang	765
9 = Kniebeugen 30	762
10 = Liegestütze 10	750
11 = 60m-Lauf	748
12 = Fecht-Technik	747
13 = spez. Koordination	698
14 = Kopfstand	687
15 = Spagat	663
16 = Klingentechnik	608
17 = Liegestütze (∞)	607

2. Konstruktferne Teste:

1 = Lebensalter	038
2 = Fußballjonglerie	093
3 = allg.Reaktion (KZ)	106
4 = allg.Reaktion (sec.)	109
5 = Handjonglerie	183

b) Reliabilität/Objektivität : r_{tt} = 0.960 (ausgezeichnet)

30.2 - 30.11 siehe Beschreibung der Einzelteste:

1. Liegestütz 10
2. Medizinballstoß
3. Weitsprung a.d.Stand
4. Kniebeugen 15
5. Klappmesser 10
6. Aufrichten und Senken des Oberkörpers a.d. Bauchlage 10
7. Aufrichten u.Senken d.Oberkörpers a.d.Rückenlage 10
8. Beinheben u.Senken an der Sprossenwand 10

30.12 KENNZIFFERNBERECHNUNG:

Wir wählten als Kennziffer die Summe aller in den einzelnen Testen durch die Schüler erzielten Ränge.

31. KASTEN-DURCHLAUF

31.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.528 (nein)

Validität 2 (Dominante): Gewandtheit

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:		2. Konstruktferner Tests:	
0 = Kasten-Durchlauf	1.000	1 = allg.Reaktion(KZ)	085
1 = spez. Koordination	679	2 = Handstand (sec.)	162
2 = Fechttechnik	678	3 = Barth-Reaktion (sec.)	191
3 = Klingentechnik	673	4 = Kasten-Dummerang	264
4 = Angriffsvermögen	646		
5 = PARING-Vermögen	594		
6 = Beintechnik	589		
7 = 10 m-Sprint	587		
8 = Wettkampfleistung	528		

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.858 (gut)

31.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

31.3 GERÄTEBEDARF:

1 Sprungkasten mit Deckelkasten und
4 weiteren Kastenteilen,
1 Stoppuhr
1 Bandmaß
2 Medizinbälle

31.4 ÜBUNGSFORM: Einzelläufe

31.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 1 Zeitnehmer, 1 Protokollant

31.6 RAUMBEDARF: 3 x 10 m

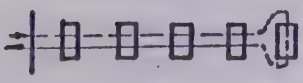
31.7 ZEITBEDARF: 30 Minuten/ ca. 10 - 20 Sek.

31.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der richtigen Bewegungsausführung und Bekanntgabe der Verfahrensweise bei ungültigem Versuch.

31.9 TESTABLAUF:

a) Versuchsaufbau: 4 Kastenteile werden hochkant in einer Reihe aufgestellt. Abstand zwischen den Kastenteilen beträgt 1,50m, ebenso der Abstand von der Startlinie zum 1.Kastenteil.



b) Startstellung: Proband steht mit 2 Medizinbällen unter beide Arme geklemmt unmittelbar vor der Startlinie.

c) Ausführung: Nach dem Startkommando durchläuft die Versuchsperson nacheinander die ersten 4 Kastenteile, die als erste durch das Kastenteil gehende Schulter mit Medizinball ständig wechselnd. Der letzte Kasten liegt quer am Boden mit der Polsterung nach oben. Er wird in Längsrichtung vollständig überlaufen. Danach geht der Weg in beschriebener Weise zurück bis über die Ziellinie.

31.10 WERTUNG:

Gemessen wird die Laufzeit zwischen dem Kommando "Los" und dem Überschreiten der Ziellinie mit beiden Beinen.

32. LIEGESTÜTZE 10

32.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.506 (nein)

Validität 2 (Dominante): Armstreck-Schnellkraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Liegestütze (10)	1.000
1 = Klappmesser	804
2 = Liegestütze (∞)	783
3 = Kraftvielseitigkeit I	770
4 = Kniebeugen (30)	768
5 = Schnellkraftvielseitigk.	750
6 = Kraftvielseitigkeit II	714
7 = Trampoline-Kür	705
8 = 10m-Sprint	681
9 = Klimmzüge (∞)	649
10 = Stangenklettern	643
11 = Kasten-Bumerang	643
12 = Kopfstand	633
13 = Klappmesser	610
14 = Paradevermögen	610
15 = 60m-Lauf	602

2. Konstruktferne Tests:

1 = allg.Reaktion (KZ)	037
2 = allg.Reaktion(ges)	039
3 = Kniebeugen (30)	102
4 = Fußballjonglerie	113
5 = Lebensalter	132
6 = Wettkampfteilnah.	147
7 = Trainingsteilnah.	147
8 = Handjonglerie	185

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.962 (ausgezeichnet)

32.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

32.3 GERÄTEBEDARF: 1 Stoppuhr

32.4 ÜBUNGSFORM:

Stationsmethode (als eine Übung eines 9 Stationen umfassenden Übungskomplexes, 9 3-er Gruppen gehen von Station 1 - 9).

32.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 9 Stationsleiter

32.6 RAUMBEDARF: 400 m^2 / 4 m^2

32.7 ZEITBEDARF: 30 Minuten / 10 Sek.

32.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der richtigen Bewegungsführung und Verfahrensweise bei ungültigem Versuch.

32.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Der Proband steht in Liegestützstellung (gestreckte Lage d. Körpers und der Arme) Schulterbreite-Abstand zwischen beiden Händen.

b) Ausführung:
Senken des gestreckten Körpers durch Beugen der Arme bis Kinnspitze den Boden zu berühren droht. Danach wieder Heben des gestreckten Körpers durch Strecken der Arme bis zum Liegestützstand.

32.10 WERTUNG:

Anzahl der in 10 Sekunden vollständig ausgeführten Liegestütze.

32.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Persönliche Testkarte

33. STANGENKLETTERN

33.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.492 (nein)

Validität 2 (Dominante): Armzug-Beinstreckkraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Stangenklettern	1.000
1 = Klappmesser	754
2 = Liegestütze (10)	634
3 = Kraftvielseitigkeit I	616
4 = Klimmzüge (10)	607
5 = " (∞)	590
6 = Schnellkraft	584
7 = Kniebeugen (30)	569
8 = 10m-Sprint	548
9 = Spagat	538

2. Konstruktferne Tests:

1 = Ausschultern	078
2 = Lebensalter	087
3 = 800 m-Lauf	101
4 = Trainingsteiln.	105
5 = Wettkampfteiln.	105
6 = allg. Reaktion (sec.)	175
7 = Fußballslalom	179
8 = Fußballjonglerie	185
9 = allg.Reaktion (KZ)	193

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.781 (schwach)

33.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

33.3 GERÄTEBEDARF: 1 Kletterstange, 4,50 m hoch
1 Stoppuhr

33.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung

33.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 1 Zeitnehmer,
1 Protokollant

33.6 RAUMBEDARF: ./.

33.7 ZEITBEDARF: 30 Minuten / 5 - 30 Sekunden

33.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der richtigen Bewegungsausführung und Bekanntmachen der Verfahrensweise bei ungültigem Versuch.

33.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Der Proband faßt in Kauerstellung stehend die Stange mit beiden Händen.

b) Ausführung:
Auf das Kommando "Los" klettert der Proband in beliebiger Technik zur Spitze der Stange, d.h., er schlägt mit einer Hand an den oberen Querbalken an.

33.10 WERTUNG:

Gewertet wird die Zeit zwischen dem Kommando "Los" und dem Anschlagen an den oberen Querbalken mit einer Hand.

33.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Namensliste mit einer Spalte.

34. KASTEN-BUMMERANG

34.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{tc} = 0.481 (nein)

Validität 2 (Dominante): Schnellkraftvielseitigkeit

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Kasten-Bummerang-Lauf	1.000
1 = Klappmesser	774
2 = Schnellkraftvielseitigk.	765
3 = Spagat	727
4 = 10m-Sprint	707
5 = Kraftvielseitigkeit I	701
6 = Kniebeugen	683
7 = 60 m-Lauf	675
8 = Kraftvielseitigkeit II	650
9 = Klimmzüge (10)	648

2. Konstruktferne Tests:

1 = Lebensalter	034
2 = spez.Kenntnisse	202
3 = allg.Reaktion (sec.)	213
4 = allg.Reaktion (KZ)	223
5 = Kasten-Durchlauf	264

10 = Trainingsteilnahme 646
11 = Liegestütze (10) 643
12 = Klimmzüge (∞) 624
13 = spez. Koordination 620

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.724 (schwach)

34.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

34.3 GERÄTEBEDARF: 3 offene Sprungkastenteile
1 Bodenmatte
1 Medizinball
1 Stoppuhr

34.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung

34.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 1 Zeitnehmer, 1 Protokollant

34.6 RAUMBEDARF: 50 m^2

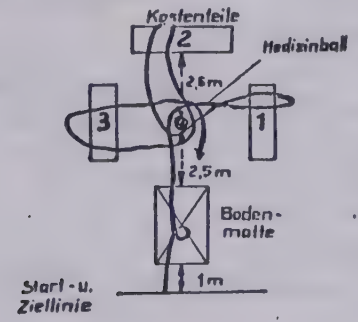
34.7 ZEITBEDARF: ca. 30 Minuten

34.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der richtigen Bewegungsausführung und Bekanntmachen der Verfahrensweise bei ungültigem Versuch.

34.9 TESTABLAUF:

a) Testaufbau:



3 Kastenteile werden seitkant in einem offenen Viereck aufgestellt. Die offene Seite wird durch eine Turnmatte geschlossen. Zentrum des Vierecks bildet eine Medizinball. Die Abstände der Kastenteile vom Medizinball bzw. Matte betragen jeweils 2,5 m. Die Bodenmatte [illegible] liegt 1 m von der Startlinie entfernt.

b) Testausführung:

Nach dem Startzeichen wird in Richtung des Medizinballes gelaufen. Auf der Matte erfolgt eine Rolle vorwärts. Danach geht es am Medizinball links vorbei nach rechts zum 1. Kastenteil. Dieses wird übersprungen. Anschließend geht es zurück in Richtung Medizinball, wobei diesmal das Kastenteil durchkrochen werden muß. Der weitere Laufweg zu den übrigen Kastenteilen geschieht nun wie bereits beschrieben.

Der Rückweg über die Matte zur Ziellinie erfolgt ebenfalls mit einer Rolle vorwärts. Bei Fehler, Wiederholung nachdem alle Probanden durch sind.

34.10 WERTUNG:

Gewertet wird die Zeit zwischen dem Kommando "Los" und dem Überqueren der Ziellinie mit beiden Füßen.

34.11 WERTUNGSPROTOKOLL:

Namensliste mit einer Spalte.

35. ALLGEMEINE REAKTION (Kennziffer)

35.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.468 (nein)

Validität 2 (Dominante): Reaktionsvermögen

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = allg. Reaktion (KZ)	Testbatt. Matrix	1.000
1 = optisch-entgegengesetzt (KZ)	"	870
2 = allg. Reaktion (sec.)	"	752
3 = opt. gleich (KZ)	"	740
4 = opt. entgegeng. (sec.)	"	740
5 = taktil entgegeng. (KZ)	"	729
6 = opt. gleich (sec.)	"	710
7 = taktil gleich (sec.)	"	671
8 = " entgegeng. (sec.)	"	650
9 = " gleich (KZ)		630

2. Standort der übrigen verwendeten Reaktionstests:

1 = Barth-Reaktion (sec.)	Testbatt. Matrix	407
2 = Parade-Vermögen	" "	360
3 = Reakt., taktil entg. (Fehler)	"	233
4 = Barth-Reaktion (KZ)	"	270

3. Konstruktferne Tests:

1 = opt. gleich (Fehler) (Testbatt. Matrix)	001
2 = Fußballjonglerie	013
3 = Klimmzüge (10)	029
4 = Fußballslalom	029
5 = taktil entg. (Fehler) (Testbatt.Matrix)	034
6 = spez. Koordination	035
7 = Ausschultern	059
8 = Schlagballweitwurf	073
9 = Klimmzüge (∞)	073
10 = Kopfstand	076
11 = opt. entg. (Fehler) (Testbatt. Matrix)	096
12 = Liegestütze (10)	097
13 = Spagat	099
14 = Schnellkraftvielseitigkeit	106

15 = 60 m-Lauf	112
16 = Fechttechnik	122
17 = Beintechnik	150
18 = 10 m-Sprint	160
19 = Trampoline-Kür	229

b) Reliabilität/Objektivität:

35.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

35.3 GERÄTEBEDARF:

1 Gerät zur Messung der allgemeinen motorischen Reaktionsfähigkeit, 1 Tisch, 1 Stuhl

35.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung (isoliert)

35.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 1 Protokollant

35.6 RAUMBEDARF: ein ca. 6 m^2 großer abgeschlossener Raum

35.7 ZEITBEDARF: ca. 2 1/2 Stunden

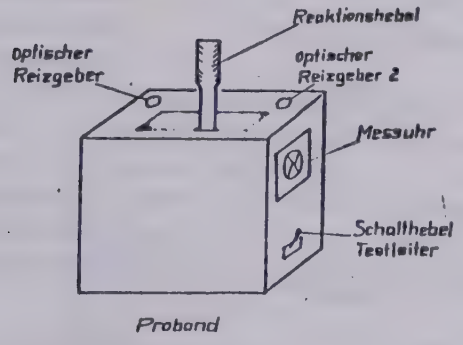
35.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der richtigen Bewegungsausführung und Bekanntmachen der Verfahrensweise bei ungültigem Versuch.

35.9 TESTABLAUF:

a) Testaufbau

1. Gerät



2. Signal-Programm (Schalthebelstellungen)

1. oben
2. unten
3. oben
4. unten
5. oben
6. unten
7. oben
8. unten
9. oben
10. unten

b) Ausgangsstellung:
Proband steht vor dem Gerät und hält den Reaktionshebel mit einer Hand umschlossen.

c) Ausführung:
Bei Signalgebung, das durch einen Schalthebel ausgelöst wird, bewegt die VP den Reaktionshebel in die geforderte Richtung.

o 1) bei optischem Signal: 2 kleine Lämpchen, die sich links u. rechts vom Reaktionshebel befinden

o 2) bei taktil Signal: durch das Schalthebeldrücken wird entsprechend der Schalthebelstellung ein Bewegungsimpuls auf den Reaktionshebel übertragen. Je nach Aufgabenstellung muß der Proband den Hebel in Richtung des Bewegungsimpulses (taktil gleich) oder in entgegengesetzter Richtung (entgegengesetzt) bis zum Anschlag bewegen.

ÜBUNGSPROGRAMM: 10 Reaktionen: optisch gleich
10 " : " entgegengesetzt
10 " : taktil gleich
10 " : " entgegengesetzt

35.10 WERTUNG:

Von der Uhr angezeigte Reaktionszeit und Anzahl der Fehler = Kennziffer des Reaktionstestes (K_{RT})

$$K_{RT} = K_{\bar{x}} + K_s + K_F$$

dabei bedeuten:

$$K_{\bar{x}} = \frac{Max_R - \bar{x}}{Min_R - Max_R}$$

Max_R = schlechteste Reaktionszeit aller Probanden
Min_R = beste " aller Probanden
$\bar{x}$ = arith. Mittel aller gültigen Versuche einer 10-er Serie

$$K_s = \frac{Max_s - \bar{x}}{Max_s}$$

Max_s = schlechtester s-Wert (mittlere quadr. Abweichung)

$$K_F = \frac{50\ \%\ \text{der Fehlermöglichkeiten} - F}{50\ \%\ \text{der Fehlermöglichkeiten}}$$

35.11 WERTUNGSPROTOKOLL:

Namensliste mit 15 Spalten und 4 Zeilen pro Proband.

36. BEINHEBEN und -SENKEN an der Sprossenwand

36.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.462 (nein)

Validität 2 (Dominante)/ Rumpfschnellkraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = Beinheben	1.000
1 = Schnellkraftviel.	868
2 = Klappmesser	659
3 = Liegestütze (10)	635
4 = Handstand	608

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.132 (nein)

36.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

36.3 GERÄTEBEDARF: Sprossenwand, 1 Stoppuhr

36.4 ÜBUNGSFORM:

Stationsmethode (als eine Übung eines 9 Stationen umfassenden Übungskomplexes, 9 3-er Gruppen gehen von Station 1 - 9).

36.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 9 Stationsleiter

36.6 RAUMBEDARF: ./.

36.7 ZEITBEDARF: 30 Minuten / 30 / 10

36.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, der Kommandi und Information über die Verfahrensweise bei ungültigem Versuch.

36.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Der Proband hängt in Ristgriff mit gestrecktem Körper rücklings an der obersten Sprosse der Sprossenwand.

b) Ausführung:
Auf das Kommando "Los" Heben der gestreckten Beine in die horizontale Vorhaltestellung, Senken bis zur Ausgangsstellung.

36.10 WERTUNG:

Anzahl der vollständig ausgeführten Beinhebungen in 10 Sekunden.

36.11 WERTUNGSPROTOKOLL:
Persönliche Testkarte, auf der alle Teste eines Testkomplexes verzeichnet sind und die der Schüler bei sich trägt.

37. AUFRICHTEN des Oberkörpers aus der Bauchlage

37.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.450 (nein)

Validität 2 (Dominante): Rumpfschnellkraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = Aufrichten des Oberkörpers a.d.Bauchlage	1.000
1 = Schnellkraftvielseitigkeit (Ende 1b alt)	717
2 = Klappmesser (10) (Ende 1b alt)	607

2. Konstruktferne Teste:

1 = Fußballjonglerie	192

b) Reliabilität/Objektivität/ r_{tt} = 0.624 (fraglich)

37.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

37.3 GERÄTEBEDARF: 1 Stoppuhr

37.4 ÜBUNGSFORM:
Stationsmethode (als eine Übung eines 9 Stationen umfassenden Übungskomplexes, 9 3-er Gruppen gehen von Station 1 - 9).

37.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 9 Stationsleiter

37.6 RAUMBEDARF: 400 m^2 / 5 m^2

37.7 ZEITBEDARF: 30 Minuten/ 30 Sek./ 10 Sek.

37.8 VORINFORMATION:
Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, der Kommandi und Information über die Verfahrensweise bei ungültigem Versuch.

37.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Proband liegt bauchlings am Boden, die Hände auf dem Nacken verschränkt. Die Füße des Probanden werden von einem Partner festgehalten.

b) Ausführung:
Heben des Oberkörpers einschließlich Kopf und

Arme bis in eine Winkelstellung von ca. 45°, Senken zur Ausgangslage.

37.10 WERTUNG:
Anzahl der Hebungen in 10 Sekunden.
Ungültige Versuche werden nicht mitgezählt.
Ungültige Versuche: 1. Arme nicht verschränkt,
2. Wendepunkte oben bzw. unten nicht erreicht.

37.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Persönliche Testkarte.

38. ZIELWURF mit Tennisball

38.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{tc} = 0.433 (nein)

Validität 2 (Dominante): Wurfgeschicklichkeit mit Tennisball

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:
k e i n e

2. Konstruktferne Teste:

1 = Lebensalter	006
2 = Handjonglerie	054
3 = spez. Kenntnisse	053
4 = Beintechnik	095
5 = Schlagballweitwurf	113
6 = Spagat	142
7 = Beinstreck-Maximalkraft	177
8 = Armstreck-Maximalkraft	183

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.388 (nein)

38.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

38.3 GERÄTEBEDARF: 4 Tennisbälle
1 Kreidezirkel für Wandtafel
1 Bandmaß

38.4 ÜBUNGSFORM:
Stationsmethode (als eine Übung eines 9 Stationen umfassenden Übungskomplexes, 9 3-er Gruppen gehen von Station 1 - 9).

38.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 9 Stationsleiter

38.6 RAUMBEDARF: 400 m^2/ 20 m^2

38.7 ZEITBEDARF: 30 Minuten/ 30 Sekunden

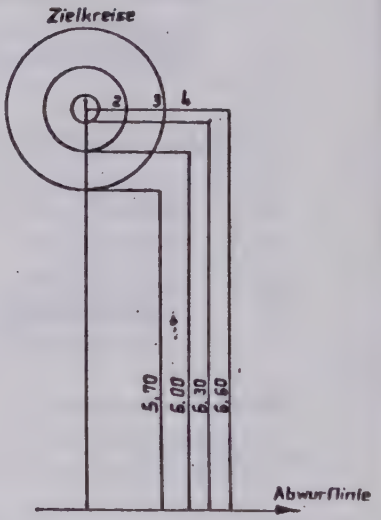
38.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, der Kommandi und Information über die Verfahrensweise bei ungültigem Versuch.

38.9 TESTABLAUF:

a) Testaufbau
3 Zielkreise. Der Innenkreis hat einen Ø von 0,60 cm. Erhöhung der weiteren Kreise um jeweils das Doppelte.

b) Ausführung
3 Tennisbälle werden einer nach dem anderen von der Startlinie aus dem Stand in die Zielkreisrichtung geworfen. Vorher 1 Probewurf.



38.10 WERTUNG:

Innenkreis: 1 Punkt
Kreis 2: 2 Punkte
" 3: 3 "
außerhalb: 4 "
(Linie zählt zum nächsten inneren Kreis)

38.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Persönliche Testkarte.

39. ALLGEMEINE REAKTION (acc.)

39.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.421 (nein)

Validität 2 (Dominanto): Allgemeine Reaktion

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = allg.Reaktion(acc.) 1.000
1 = allg. " (KZ) 752

2. die nächstfolgenden Tests:

1 = Angriffsvermögen 555
2 = PARANG-Vermögen 480
3 = Handjonglerie 414
4 = Leistungsbereitschaft 380
5 = Kraftvielseitigk.o.T. 362
6 = Klappmesser 348
7 = Paradevermögen 286

3. Konstruktferne Tests:

1 = Armstreck-Maximalkraft 001
2 = Beinstreck-Maximalkraft 014
3 = Spagat 063
4 = Kopfstand 094
5 = Ausschultern 097
6 = Liegestütze (10) 099
7 = Schnellkraftviel. 109
8 = spez.Kenntnisse 111
9 = spez.Koordination 117
10 = Schlagballweitw. 127
11 = Klimmzüge (10) 138

12 = Klimmzüge (∞) 140
13 = Weitsprung a.d.St. 147
14 = 60 m-Lauf 151
15 = Fußballslalom 152
16 = Stangenklettern 175

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.622 (fraglich)

39.2 - 39.9 wie "Allg. Reaktion (KZ) - Test"

39.10 WERTUNG:
Mittelwert der Einzelreaktionszeiten.

39.11 WERTUNGSPROTOKOLL:
Vgl. Protokoll des KZ-Reaktionstests.

40. BEINTECHNIK (spezielle Beingeschicklichkeit)

40.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.399 (nein)

Validität 2 (Dominante): Beingeschicklichkeit

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Beintechnik 1.000
1 = Fechttechnik 857
2 = Klingentechnik 716
3 = spez.Koordination 617
4 = Kraft II 576
5 = Schnellkraft 545
6 = Kniebeugen (30) 545

2. Konstruktferne Teste:

1 = Handjonglerie 022
2 = Trainingsteilnahme 039
3 = Wettkampfteilnahme 039
4 = Handstand 095
5 = Leistungsbereitsch. 133
6 = Armstreck-Maximalk. 139
7 = allg.Reaktion (KZ) 139
8 = " " (sec.) 145
9 = 800 m-Lauf 245
10 = Kasten-Bummerang 279

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.879 (gut)

40.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

40.3 GERÄTEBEDARF: ./.

40.4 ÜBUNGSFORM: Einzelprüfung

40.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 5 Gutachter

40.6 RAUMBEDARF: 20 m^2

40.7 ZEITBEDARF: ca. 30 Minuten

40.8 VORINFORMATION:
Kurze Demonstration der Übung.
Bekanntgabe der Bewertungskriterien.

40.9 TESTABLAUF:

Demonstration des folgenden Beinkomplexes durch jeden einzelnen Schüler

1. Schritt vorwärts
2. " rückwärts
3. Patinando
4. Sprung vorwärts
5. " rückwärts
6. Balestra
7. Flechè

40.10 BEWERTUNG:

5 Gutachter beurteilen je eine Komponente der Bewegungsausführung des Schülers mit 0 - 3 Fehlpunkten. (Bewertungssystem siehe Beschreibung Klingentechnik S. 159)

Gutachter 1 Standbeinspiel
" 2 Ausfallbeinspiel
" 3 Rumpfspiel
" 4 Bewegungsfluß
" 5 Balance

Die Summe der Fehlpunkte eines Schülers ergibt die Kennziffer der Beintechnik.

40.11 BEWERTUNGSPROTOKOLL:

5 Namenslisten mit je 3 Spalten.

41. FUSSBALLSLALOM-Lauf

41.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.353 (nein)

Validität 2 (Dominante): Fußballgeschicklichkeit

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Fußballslalom 1.000
1 = Fecht-Technik 609
2 = Koordination 606

2. Konstruktferne Tests:

1 = allg.Reaktion (KZ) 039
2 = Handjonglerie 036
3 = Lebensalter 007
4 = Ausschultern 135
5 = Kopfstand 133
6 = Armstreck-Maximalk. 137
7 = Trainingsteilnahme 137
8 = Wettkampfteilnahme 137
9 = allg.Reaktion(ooo.) 152
10 = Stangenklettern 179

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.836 (annehmbar)

41.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

41.3 GERÄTEBEDARF: 1 Plastefußball
5 Medizinbälle
1 Stoppuhr

41.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung

41.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter (1 Zeitnehmer),
1 Protokollant

41.6 RAUMBEDARF: 5 x 20 m

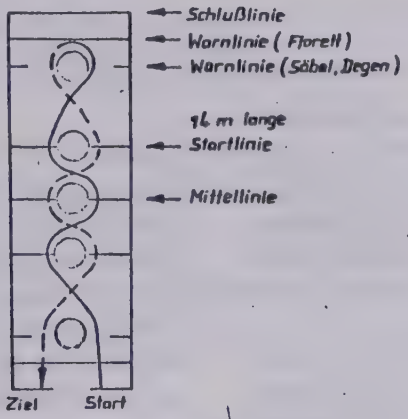
41.7 ZEITBEDARF: ca. 30 Minuten

41.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben. Bekanntgabe der Kommandos und der Verfahrensweise bei ungültigen Versuchen.

41.9 TESTABLAUF:

a) Testaufbau



b) Ausgangsstellung:
Normale aufrechte Körperstellung mit Ball vor den Füßen.

c) Ausführung:
Auf das Kommando "Los" durchläuft der Proband die vorgegebene Strecke im Slalomlauf um die Medizinbälle hin und wieder zurück.

41.10 WERTUNG:

Gemessen wird die Zeit zwischen dem Kommando "Los" und dem Überlaufen der Ziel(Start)-Linie mit beiden Füßen. Der beste von 2 Versuchen wird gewertet. Bei ungültigem Versuch: Wiederholung am Ende des Durchganges.

Als ungültig zählen: Laufen einer falschen Strecke.
Die Medizinbälle sind wechselseitig zu durchlaufen.

41.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Namensliste mit 4 Spalten.

42. FUSSBALLJONGLERIE

42.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.321 (nein)

Validität 2 (Dominante: Ballgeschicklichkeit

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Fußballjonglerie 1.000

2. Konstruktferne Tests:

1 = Beintechnik		003
2 = allg.Reaktion(KZ)		013
3 = Trampolino-Kür		034
4 = Handstand		075
5 = Schnellkraftviels.		093
6 = Liegestütze (10)		113
7 = Kniebeugen (30)		165
8 = Stangenklettern		185

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.796 (schwach)

42.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

42.3 GERÄTEBEDARF: 1 Plastefußball

42.4 ÜBUNGSFORM: Stationsbetrieb der Jongleurteste

42.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 4 Stationsleiter
4 7-er Gruppen gehen von Station 1-4.

42.6 RAUMBEDARF: 200 m^2 / 10 m^2

42.7 ZEITBEDARF: ca. 45 Minuten

42.8 VORINFORMATION:
Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, Bekanntmachen der Kommandi und der möglichen Ungültigkeiten.

42.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Normale aufrechte Körperstellung des Probanden mit Ball in der Hand.

b) Ausführung:
Fußball muß den Boden und einen Fuß (Spanne) abwechselnd berühren.

42.10 WERTUNG:

Anzahl der Berührungen in vorgeschriebener Folge.

Ungültigkeiten: 1. mehr als 1 Bodenberührung, hintereinander ausgeführt.

2. mehr als 2 Fußberührung, hintereinander ausgeführt,

3. Berührungen der Hallenwände bzw. irgend eines anderen Gegenstandes.

42.11 WERTUNGSPROTOKOLL:

Während des Stationsdurchlaufes persönliche Testkarte mit dem Verzeichnis aller Jongleurteste.

43. KOPFSTAND

43.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{tc} = 0.308 (nein)

Validität 2 (Dominante): Kraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterieteste:

0 = Kopfstand	1.000
1 = Klimmzüge (∞)	700
2 = Schnellkraftvielseit.	687
3 = Spagat	667
4 = Trampoline-Kür	654
5 = Liegestütze (10)	633
6 = Klimmzüge (10)	613

2. Konstruktferne Teste:

1 = Medizinballstoß	006
2 = Handjonglerie	048
3 = Beinstreck-Maximalkraft	049
4 = allg.Reaktion(KZ)	076
5 = Schlagballweitw.	084
6 = allg.Reaktion (sec.)	094
7 = Lebensalter	099
8 = Armstreck-Maximalkraft	117
9 = Fußballslalom	133
10 = Barth-Reakt.(KZ)	188
11 = Aussohultern	200
12 = Trainingsteilnah.	206
13 = Wettkampfteilnah.	206
14 = Weitsprung a.d. Stand	209

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.853 (annehmbar)

43.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

43.3 GERÄTEBEDARF: 1 Stoppuhr

43.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung

43.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter (Protokollant)

43.6 RAUMBEDARF: 5 m^2

43.7 ZEITBEDARF: ca. 60 Minuten

43.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, die Kommandi und Information über die Anzahl der Versuche und die möglichen Ungültigkeiten.

43.9 TESTABLAUF:

a) Hockstellung

b) Ausführung:

Einnahme der Kopfstandstellung auf Boden oder flacher gepolsterter Auflage (Plastron). Stellung, aber Beine sind locker gestreckt!

43.10 WERTUNG:

Zeit des Stehens im Kopfstand, d.h. Zeit zwischen dem Lösen der Beine vom Boden und dem Wiederaufstellen der Füße auf den Boden. Bei sofortigem Umfallen ist Wiederholung erlaubt.

Ungültigkeiten: Beine sind nicht gestreckt.

43.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Namensliste mit 2 Spalten.

44. AUFRICHTEN des Oberkörpers aus der RÜCKENLAGE

44.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.281 (nein)

Validität 2 (Dominante): Rückenschnellkraft

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Aufrichten des Oberkörpers a.d.Rückenlage 1.000

k e i n e

2. Konstruktferne Tests:

1 = Zielwurf 059
2 = Fußballslalom 070
3 = Fußballjonglerie 073

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.670 (fraglich)

44.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

44.3 GERÄTEBEDARF: 1 Stoppuhr

44.4 ÜBUNGSFORM:

Stationsmethode (als eine Übung eines 9 Stationen um-

fassenden Übungskomplexes, 9 3-er Gruppen gehen von Station 1 - 9).

44.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 9 Stationsleiter

44.6 RAUMBEDARF: 400 m^2 / 5 m^2

44.7 ZEITBEDARF: 30 Minuten/ 30 Sek./ 10 Sek.

44.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, Bekanntgabe der Kommandi und der möglichen Ungültigkeiten.

44.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Proband liegt rücklings am Boden, die Hände gestreckt kopfwärts horizontal auf dem Boden haltend.
Partner hält die Füße des Übenden am Boden.

b) Ausführung:
Heben des Oberkörpers einschließlich Kopf und Arme bis in die 90° Winkelstellung, Senken des Oberkörpers in gleicher Weise zurück zur Ausgangsstellung.

44.10 WERTUNG:

Anzahl der Hebungen in 10 Sekunden.

Ungültige Versuche werden nicht gezählt, auch nicht teilweise.

Ungültige Versuche: 1. Arme nicht in körperparalleler Kopfwärtslage
2. Wendepunkt oben bzw. unten nicht erreicht.

44.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Persönliche Testkarte.

45. ZWEI BÄLLE gegen die WAND

45.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.299 (nein)

Validität 2 (Dominante): Tennisballreaktion, -geschicklichkeit

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:
0 = 2 Bälle gegen d.Wand 1.000
keine
2. nächstliegender Test:
1 = Trampolino-Kür 602

3. Konstruktferne Tests:
1 = allg.Reaktion(sec) 012
2 = Barth- " (Fehler) 039
3 = 800 m-Lauf 073
4 = Zielwurf 094
5 = Beintechnik 115

b) Reliabilität/Objektivität: $r_{tt\ 1} = 0.900$ (sehr gut)

$r_{tt\ 2} = 0.836$ (annehmbar)

45.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

45.3 GERÄTEBEDARF: 2 Tennisbälle,
1 unbewegliche Wand pro Station,
1 Stoppuhr

45.4 ÜBUNGSFORM: Stationsbetrieb der Jongleurteste.

45.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 4 Stationsleiter

45.6 RAUMBEDARF: 200 m^2/ 5 m^2

45.7 ZEITBEDARF: ca. 45 Minuten

45.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, Bekanntmachen der Kommandi und der möglichen Ungültigkeiten.

45.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Der Proband steht, in jeder Hand einen Tennisball haltend in 0,50 - 1 m Entfernung frontal zur Wand. Fußstellung beliebig.

b) Ausführung:
2 Ballwurf gegen die Wand, wobei eine Hand wirft und die andere fängt.
Werfen des Balles der rechten Hand in Kreuzgrifflage zur Wand, Übernahme des Balles von der linken in die rechte Hand, Auffangen des an die Wand geworfenen Balles mit der linken Hand.
Dies so oft wie möglich ohne Zwischenpausen wiederholen.

45.10 WERTUNG:

Beste innerhalb einer Minute begonnene Serie. Geht eine Serie über eine Minute hinaus, so darf bis zum nächsten Fehler weiterjongliert werden (maximal 5 Minuten).

45.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Persönliche Testkarte

46. ZWEI BÄLLE mit der rechten Hand

46.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Als Einzeltest nicht validiert, siehe Test: "Handjonglerie - Kennziffer"

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.996 (ausgezeichnet)

46.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

46.3 GERÄTEBEDARF: 2 Tennisbälle,
1 Stoppuhr, (pro Station)

46.4 ÜBUNGSFORM: Stationsbetrieb der Jongleurteste

46.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 4 Stationsleiter

46.6 RAUMBEDARF: 200 m^2/ 5 m^2

46.7 ZEITBEDARF: ca. 45 Minuten

46.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, Bekanntmachen der Kommandi und der möglichen Ungültigkeiten.

46.9 TESTABLAUF:

a) Ausführung:

2-Ballwurf mit der rechten Hand.
1. Bälle sind in der rechten Hand,
2. Hochwerfen eines Balles
3. unmittelbar vor der Landung dieses Ballen, Wegwerfen des 2. Balles.
4. Dies so oft wie möglich ohne Zwischenpause wiederholen.

46.10 WERTUNG:

Beste innerhalb einer Minute begonnene Serie. Geht eine Serie über eine Minute hinaus, so darf bis zum nächsten Fehler weiterjongliert werden.(maximal 5 Minuten)

1 Ballhochwurf = 1 Tempo

46.11 WERTUNGSPROTOKOLL:

Persönliche Testkarte

47. DREI BÄLLE "KASKAD"

47.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Als Einzeltest nicht validiert, siehe Test: "Handjonglerie - Kennziffer"

b) Reliabilität/Objektivität: $r_{tt} = 0.994$ (ausgezeichnet)

47.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

47.3 GERÄTEBEDARF: 3 Tennisbälle, 1 Stoppuhr pro Station

47.4 ÜBUNGSFORM: Stationsbetrieb der Jongleurteste

47.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 4 Stationsleiter

47.6 RAUMBEDARF: 200 m^2 / 5 m^2

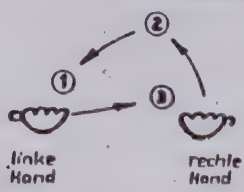
47.7 ZEITBEDARF: ca. 45 Minuten

47.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, Bekanntmachen der Kommandi und der möglichen Ungültigkeiten.

47.9 TESTABLAUF:

a) Ausführung: 3 - Ballwurf mit beiden Händen in einem Kreis.



1. 2 Bälle in der rechten Hand haltend, 1 Ball in der linken Hand halten,
2. Werfen des 1. Balles der rechten Hand in einem gesichtshohen Bogen zur linken Hand.
3. Wenn der Ball 1 fast die Hälfte seines Weges zur linken Hand erreicht hat, wird der 2. Ball in gleicher Weise zur linken Hand geworfen.
4. Übernahme des 3. Balles aus der linken in die rechte Hand.
5. Wiederholen solange wie möglich.

47.10 WERTUNG:
Beste Tempiserie innerhalb einer Minute. Geht eine Serie über eine Minute hinaus, so darf bis zum nächsten Fehler weiterjongliert werden.
1 Tempi = 1 Ballhochwurf mit der rechten Hand

47.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Persönliche Testkarte.

48. DREI BÄLLE "STERNWURF"

48.1 AUTHENTIZITÄT
a) Validität
Als Einzeltest nicht validiert, siehe Test: "Handjonglerie - Kennziffer"

b) Reelibilität/Objektivität: r_{tt} = 0.717 (schwach)

48.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

48.3 GERÄTEBEDARF: 3 Tennisbälle,
1 Stoppuhr pro Station

48.4 ÜBUNGSFORM: Stationsbetrieb der Jongleurtests

48.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 4 Stationsleiter

48.6 RAUMBEDARF: 200 m^2 / 5 m^2

48.7 ZEITBEDARF: ca. 45 Minuten

48.8 VORINFORMATION:
Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, Bekanntmachen der Kommandi und der möglichen Ungültigkeiten.

48.9 TESTABLAUF:
a) Ausführung:

Mit wechselnder Hand in wechselnder Richtung 3-Ballwurf mit beiden Händen.
1. 2 Bälle in der rechten Hand haltend,
1 Ball in der linken Hand haltend,
2. Werfen des 1. Balles der rechten Hand in einem geeichtgehaltenen Bogen zur linken Hand,
3. Unmittelbar vor Landung dieses Balles, Werfen des Balles der linken Hand mit der linken Hand in beschriebener Weise zur rechten Hand.

4. Unmittelbar vor der Landung dieses Balles in der rechten Hand, Werfen des übrigen, noch in der rechten Hand verbliebenen Balles in beschriebener Weise zur linken Hand.

5. Solange wie möglich in dieser Weise fortfahren.

48.10 WERTUNG:

Beste Tempiserie innerhalb einer Minute. Geht eine Serie über eine Minute hinaus, so darf bis zum nächsten Fehler weiterjongliert werden.

1 Tempi = 1 Ballhochwurf im Wechsel linke Hand, rechte Hand.

48.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Persönliche Testkarte!

49. HANDJONGLERIE mit Tennisbällen (Testbatterie Kennziffer)

49.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.272 (nein)

Validität 2 (Dominante): Tennisballreaktion, -geschicklichkeit

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Handjonglerie (KZ)	1.000
1 = 2 Bälle rechte Hand	958
2 = 3 Bälle Sternwurf	814
3 = 2 Bälle geg. die Wand	792
4 = 3 Bälle Kaskad	756
5 = Fecht-Technik	609
6 = spez.Koordination	606

2. Konstruktferne Tests:

1 = spez.Kenntnisse	042
2 = Kopfstand	043
3 = Handstand	054
4 = Lebensalter	062
5 = Fußballslalom	096
6 = Armstreck-Maximalkraft	123
7 = Schlagballweitw.	137
8 = Liegestütze (10)	185
9 = Beinstreck-Maximalkraft	186
10 = Schnellkraft-vielseitigkeit	188

b) Reliabilität/Objektivität:

49.2 – 49.11 siehe Beschreibung der Einzeltests dieser Testbatterie:

1. 2 Bälle gegen die Wand
2. 2 " rechte Hand
3. 3 " Kaskad
4. 3 " Sternwurf

49.12 KENNZIFFERNBERECHNUNG:
Wir wählten als Kennziffer die Summe der in den Testen 2, 3 und 4 erzielten Tempi.

50. SEITSPAGAT

50.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{to} = 0.218 (nein)

Validität 2 (Dominante): Spreizfähigkeit der Beine

Merkmalsstruktur

1. Batterietests:

0 = Spagat	1.000
1 = Kasten-Bummerang-Lauf	727
2 = Kopfstand	667
3 = Klimmzüge (10)	664
4 = Schnellkraftvielseitig.	663
5 = Klimmzüge (∞)	650
6 = Liegestütze (10)	610

2. die nächstliegenden Tests:

1 = Klappmesser	557
2 = Stangenklettern	538
3 = 60 m-Lauf	521
4 = Kraft II	519
5 = Kniebeugen (30)	518
6 = Trampoline-Kür	514
7 = 10 m-Sprint	485
8 = Ausschultern	230

3. Konstruktferne Tests:

1 = Beinstreck-Maximalkraft	016
2 = Medizinballweitstoß	056
3 = Schlagballweitw.	057
4 = allg.Reaktion (sec.)	068
5 = allg. " (KZ)	099

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.923 (sehr gut)

50.2 POPULATION:
28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

50.3 GERÄTEBEDARF: 1 Bandmaß, 1 Wand (möglichst Sprossenwand)

50.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung

50.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 männl. Testleiter, 1 Protokollant

50.6 RAUMBEDARF: 4 m^2

50.7 ZEITBEDARF: 20 Minuten

50.8 VORINFORMATION:
Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, Information über die Kommandi und die möglichen Ungültigkeiten.

50.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Proband steht rücklings zur Sprossenwand (Wand). Beide Arme werden in Seithalte gehalten und erfassen eine Sprosse.

b) Ausführung:
Rutschen in die tiefmöglichste Spagatstellung durch Grätschen der Beine.
Ungültigkeiten:

1. Einbeugen im Hüftgelenk,
2. Verlassen der Sprossenwandnähe mit den Füßen,
3. Aufstützen der Hände auf den Boden,
4. Einbeugen der Kniegelenke.

50.10 WERTUNG:

Gemessen wird die kürzeste Entfernung zwischen Fußboden und Schrittspalt.

50.11 WERTUNGSPROTOKOLL: Persönliche Testkarte.

51. AUSSCHULTERN eines Stabes

51.1 AUTHENTIZITÄT

a) Validität

Validität 1 (Spezifik): r_{tc} = 0.081 (nein)

Validität 2 (Dominante: Beweglichkeit der Arme im Schultergelenk

Merkmalsstruktur:

1. Batterietests:

0 = Ausschultern eines Stabes

k e i n e

2. Konstruktferne Teste:

1 = Handstand 099
2 = Klappmesser 091
3 = Klimmzüge (10) 096
4 = spez.Koordination 099
5 = Barth-Reaktion (KZ) 099
6 = 60 m-Lauf 091
7 = Trampolin-Kür 095
8 = Beinstreck-Maximalkraft 093
9 = allg.Reaktion (KZ) 099
10 = Klimmzüge (∞) 099
11 = Weitsprung m.Anlauf 095
12 = spez.Kenntnisse 091
13 = Stangenklettern 090
14 = Wettkampfleistung 091
15 = Weitsprung a.d.St. 096
16 = allg.Reaktion(sec.) 097
17 = Liegestütze (10) 102
18 = 800 m-Lauf 107
19 = 10 m-Sprint 103
20 = Klingengeschicklichkeit 116
21 = Fußballslalom 126

b) Reliabilität/Objektivität: r_{tt} = 0.951 (ausgezeichnet)

51.2 POPULATION:

28 Jungen im Alter von 10 - 12 Jahren nach 2 Jahren Grundlagenausbildung im Fechten.

51.3 GERÄTEBEDARF: 1 Gymnastikstab, 1 m lang, mit cm-Einteilung versehen,
1 Bandmaß

51.4 ÜBUNGSFORM: Einzelübung

51.5 LEITUNGSSYSTEM: 1 Testleiter, 1 Protokollant

51.6 RAUMBEDARF: ./.

51.7 ZEITBEDARF: 30 Minuten

51.8 VORINFORMATION:

Erläuterung und Demonstration der motorischen Aufgaben, Information über die Kommandi und die möglichen Ungültigkeiten.

51.9 TESTABLAUF:

a) Ausgangsstellung:
Stab mit beiden Händen an den beiden äußeren Enden erfassen (Hand faßt nicht über das Stabende hinaus, sondern schließt mit ihm ab).

b) Ausführung:
Stab mit gestreckten Armen über den Kopf nach hinten bis zum Anschlag an das Gesäß und wieder zurück führen.

51.10 WERTUNG:

Kleinster Abstand zwischen beiden Händen, mit dem nach vorgeschriebener Norm die Bewegung ausgeführt wurde.

Ungültigkeiten:

1. Einbeugen der Arme,
2. Ungleichzeitiges Bewegen der Stabenden.

51.11 WERTUNGSPROTOKOLL:

Persönliche Testkarte.

T E I L II

TABELLEN

Tabelle 1 : „ Personeller Verlauf des pädagogischen Experiments "

	Alter	Anzahl	Gründe des Ausscheidens						
			nachlassen d. Interesse	schlechte schulische Leistung	schlechte Disziplin	Krankheit Verletzung	Umzug	ungenügende sportl. Leistung	Trainingsbeteiligung in %
Vor Beginn der Ausbildung (nach dem Aufnahmetestkomplex)									
Versuchsgruppe		27							
Kontrollgruppe		26							
mit Beginn der Ausbildung									
Versuchsgruppe	9.4	25							
Kontrollgruppe	9.5	24							
Ende der I. Etappe									
Versuchsgruppe	10.6	18	2	1	2	1	2		82.9
Kontrollgruppe	10.7	16	6	1	1			1	85.2
Ende der I. Etappe									
Versuchsgruppe	11.6	14	2	1		1			83.2
Kontrollgruppe	11.7	14	2						82.9

Tabelle 2.1 : Aufnahme - und Kontrolltest - Komplex

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
uppe	Statistische Parameter	Leberaller	Spagat	Ausschultern	Liegestütze	Weitsprung	Med.-ballstoß	Kast. Bum. Lauf	Kastendurchlauf	Prellballslalom	Fußballslalom	Zielwurf	optische gleich. Reaktion			optisch. entgeg. Reaktion			taktil gleich Reaktion			taktil entgeg. Reaktion			Gesamt-Reaktion		
													sec	Fehler	KZ	sec	Fehler	KZ	sec	Fehler	KZ	sec	Fehler	KZ	sec	Fehler	KZ
Gr A	$\bar{x}$ (n = 27)	9.11	25.15	1.72	16.93	1.63	3.91	22.49	16.77	21.20	19.67	7.5	4.09	1.1	2.74	5.18	1.14	2.08	5.38	1.47	2.03	5.95	3.52	1.40	5.11	1.62	2.19
Gr B	$\bar{x}$ (n = 26)	8.83	24.73	1.67	15.58	1.53	3.75	23.60	16.58	20.87	21.76	7.0	4.33	0.4	2.69	5.12	1.29	2.10	5.86	1.52	1.87	6.75	3.20	1.26	5.52	1.52	2.20
Gr A	s	0.84	7.83	0.22	6.23	0.16	0.79	2.60	4.55	5.68	3.55	2.0	1.08	0.8	0.32	1.41	1.10	0.62	1.27	1.32	0.60	1.53	1.83	0.47	0.90	0.73	0.65
Gr B	s	0.76	7.74	0.22	5.12	0.11	0.81	2.44	3.06	5.91	3.82	1.8	1.07	0.5	0.37	1.12	1.16	0.51	1.40	1.12	0.58	2.30	1.81	0.59	1.01	0.82	0.70
Gr A	$s_{\bar{x}}$	0.16	1.55	0.04	1.22	0.03	0.15	0.51	0.89	1.11	0.70	0.39	0.21	0.16	0.09	0.28	0.22	0.17	0.25	0.26	0.17	0.33	0.36	0.13	0.18	0.14	0.12
Gr B	$s_{\bar{x}}$	0.15	1.52	0.04	1.00	0.02	0.16	0.48	0.60	1.16	0.75	0.35	0.21	0.10	0.09	0.22	0.23	0.13	0.28	0.22	0.15	0.45	0.36	0.15	0.20	0.16	0.14
Gr A	v %	9.22	31.13	12.8	36.80	9.82	20.20	11.52	27.72	26.75	18.05	27.47	26.41	72.73	11.7	27.22	96.39	29.8	23.66	89.80	29.6	25.71	51.99	33.6	17.61	45.06	29.0
Gr B	v %	8.56	31.30	13.2	33.50	6.96	21.65	10.30	18.49	28.32	17.56	25.71	24.71	125	13.8	21.46	89.92	26.3	23.89	73.68	31.	34.07	56.57	46.9	18.30	53.95	31.0
	T - Test	1.012	0.192	0.933	0.860	1.115	0.729	1.597	0.173	0.203	2.009	0.905	0.836	3.440	0.339	0.104	0.438	0.096	1.221	0.121	0.727	1.339	0.567	0.708	1.339	0.415	0.201
	Sicherheit	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	F - Test	1.21	1.02	1.00	1.48	2.09	1.05	1.17	2.26	1.05	1.18	1.31	1.00	2.55	1.22	1.62	1.19	1.15	1.15	1.32	1.61	2.35	1.00	1.57	1.01	1.19	1.15
	Sicherheit	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Testergebnisse aller an den Aufnahmetesten teilnehmenden Schüler (n = 53)

Tabelle 2.2: Aufnahme - und Kontrolltest - Komplex

Ergebnisse der die Ausbildung ordnungsgemäß absolvierenden Schüler

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
	Alter	Spagat	Ausschulterindex (:)	Liegestütze ∞	Weitsprung a.d. Stand	Medizinballstoß	Kast. Bum.	Kastendurch	Prellballslalom	Fußballslalom	Zielwurf	optisch. gleich. Reaktion			optisch. entgeg. Reaktion			taktil gleich Reaktion			taktil entgeg. Reaktion			Reaktion			60 m Lauf	Weitsprung mit Anlauf	Schlagballwurf
												sec	Fehler	KZ	sec	Fehler	KZ	sec	Fehler	KZ	sec	Fehler	KZ	x̄ sec	x̄ Fehl.	x̄ KZ			
x̄	8.85	24.77	1.65	19.69	1.67	4.15	21.69	16.24	19.28	19.20	7.53	3.72	1.07	2.66	4.87	1.38	2.01	5.07	1.46	2.03	5.80	3.53	1.65	4.89	1.72	2.02	10.88	2.92	24.71
x̄	9.14	25.61	1.67	16.92	1.62	4.06	23.46	15.60	18.84	19.36	6.15	3.85	0.53	2.75	4.80	1.46	2.01	5.72	1.46	1.87	6.40	2.84	1.66	5.24	1.46	2.03	11.17	2.85	26.92
s	0.9	8.022	0.21	5.55	0.14	0.869	2.61	5.37	3.35	3.61	2.10	0.879	0.862	0.455	1.49	1.1	0.65	1.06	1.1	0.60	1.69	1.98	0.215	0.85	0.79	0.36	0.65	0.30	7.70
s	0.8	7.719	0.25	5.96	0.11	0.817	2.58	1.78	5.37	3.23	1.67	0.568	0.578	0.193	0.96	1.1	0.42	1.51	1.2	0.57	2.34	1.86	0.246	1.02	0.91	0.28	0.55	0.21	6.47
sx̄	0.24	2.14	0.07	1.48	0.03	0.23	0.69	1.43	0.89	0.96	0.56	2.70	2.30	0.12	0.93	0.29	0.17	0.18	0.29	0.16	0.45	0.52	0.57	0.23	0.21	0.09	0.17	0.08	2.05
sx̄	0.21	2.63	0.08	1.59	0.029	0.21	0.68	0.47	1.43	0.86	0.46	1.51	1.38	0.51	0.25	0.29	0.11	0.40	0.32	0.15	0.62	0.49	0.65	0.27	0.24	0.06	0.14	0.05	1.73
v %	10	32	13	28	9	20	12	33	17	19	27	23	80	26	30	77	32	20	82	29	29	56	14	17	45	17	6	10	31
v %	9	30	16	34	6	20	18	11	23	16	27	14	94	7	19	75	20	26	82	30	36	65	41	19	62	13	4	7	24
T-Test	0.8	0.274	3.169	1.224	1.062	0.243	1.607	0.411	0.236	0.113	1.854	0.435	1.929	0.667	0.092	0.17	-0.017	1.263	0.0	0.677	0.749	0.917	0.169	0.965	0.803	-0.073	1.253	0.678	0.82
Sicherh.																													
F-Test	1.02	1.08	1.43	1.15	1.61	1.11	1.02	9.77	2.57	1.26	1.58	2.34	2.76	5.59	2.40	1.0	2.39	2.03	1.19	1.10	1.90	1.13	1.30	1.43	1.32	1.65	1.39	2.04	1.41
Sicherh.								99	95				95	99															

Tabelle 3 : „Seitspagat" cm

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
0	VGr	24.77	8.022	2.14	32	0.274	—	1.08	—
	KG	25.61	7.719	2.63	30				
I	VGr	21.07	8.568	2.37	39	2.553	95	5.54	99
	KG	28.15	5.145	1.42	18				
II	VGr	20.14	8.69	2.32	42	2.985	99	1.18	—
	KG	29.57	8.00	2.14	24				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VGr	12.00	6.78	2.78	56	2.682	95	1.06	—
	KG	22.33	6.56	2.67	29				
III	VGr	19.16	9.57	3.91	50	1.546	99	2.4	—
	KG	26.33	6.08	2.48	23				

1.2 Längsschnitte

						T - Test				F - Test			
						Teiletappen		0 - II		Etappen		0 - II	
Gruppe	Etappe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherh.	T-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.
VG	0	24.77	8.02	2.14	32	1.134	—	1.766	—	1.14	—	1.02	—
	I	21.07	8.56	2.37	39								
	II	20.14	8.69	2.32	42	0.281	—			1.44	—		
KG	0	25.61	7.71	2.14	30	0.986	—	1.176	—	2.27	—	1.15	—
	I	28.15	5.14	1.42	18								
	II	29.57	8.00	2.14	24	0.542	—			2.51	95		

Tabelle 3 : „ Ausschultern "

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
0	VG	1.65	0.21	0.07	13	0.169	—	1.43	—
	KG	1.67	0.25	0.08	16				
I	VG	2.06	0.32	0.08	16	1.976	—	1.10	—
	KG	1.81	0.34	0.09	18				
II	VG	1.86	0.34	0.09	13	1.280	—	1.69	—
	KG	2.05	0.42	0.11	20				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	1.57	0.08	0.03	5	0.850	—	8.26	9.5
	KG	1.65	0.23	0.09	13				
III	VG	1.58	0.13	0.05	8	0.804	—	2.5	—
	KG	1.66	0.22	0.08	13				

1.2 Längsschnitte

						T - Test				F - Test			
						Teiletappen		0 - I		Etappen		0 - I	
Gruppe	Etappe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherh.	T-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.
VG	0	1.65	0.21	0.07	13	2.213	95	1.527	—	3.19	95	1.37	—
	I	2.06	0.32	0.08	16	1.546	—			1.18	—		
	II	1.86	0.34	0.09	13								
KG	0	1.67	0.25	0.08	16	1.127	—	2.138	95	2.15	—	2.48	—
	I	1.81	0.34	0.09	18	1.643	—			1.62	—		
	II	2.05	0.42	0.11	20								

Tabelle 5 : „ Φ Reaktion " in sec

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
0	VG	4.89	0.85	0.23	17	0.965	—	1.43	—
	KG	5.24	1.02	0.27	19				
I	VG	3.53	0.30	0.08	8	2.898	99	4.08	99
	KG	4.07	0.62	0.17	15				
II	VG	3.31	0.50	0.13	15	3.011	99	1.08	—
	KG	3.89	0.52	0.14	13				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	2.83	0.15	0.06	5	3.982	99	4.30	—
	KG	3.41	0.32	0.13	9				
III	VG	3.07	0.15	0.04	4	1.602	—	5.70	95
	KG	3.33	0.37	0.14	11				

1.2 Längsschnitte

						T-Test				F-Test			
						Teiletappen		0 - II		Etappen		0 - II	
Gruppe	Etappe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherh.	T-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.
VG	0	4.89	0.85	0.23	17	5.572	99	5.933	99	1.28	—	1.89	—
	I	3.53	0.30	0.08	8					2.55	95		
	II	3.31	0.50	0.13	15	1.590	—						
KG	0	5.24	1.02	0.27	19	3.669	99	4.398	99	2.14	—	3.85	99
	I	4.07	0.62	0.17	15					1.45	—		
	II	3.89	0.52	0.14	13	0.851	—						

Tabelle 6 : „ Φ Reaktion " Kennziffer

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
0	VG	2.02	0.36	0.09	17	- 0.073	—	1.65	—
	KG	2.03	0.28	0.06	13				
I	VG	2.75	0.29	0.07	11	2.262	95	1.98	—
	KG	2.48	0.32	0.09	15				
I	VG	2.94	0.26	0.06	8	4.270	99	1.39	—
	KG	2.54	0.22	0.06	8				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	3.21	0.10	0.04	30	6.249	99	1.96	—
	KG	2.77	0.14	0.05	50				
III	VG	4.58	0.05	0.02	1	3.009	95	0.41	—
	KG	4.44	0.09	0.03	11				

1.2 Längsschnitte

						T - Test				F - Test			
						Teiletappen		0 - II		Etappen		0 - II	
Gruppe	Etappe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherh.	T-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.
VG	0	2.02	0.36	0.09	17	5.696	99	7.461	99	1.44	—	1.33	—
	I	2.75	0.29	0.07	11								
	II	2.94	0.26	0.06	8	1.657	—			1.09	—		
KG	0	2.03	0.28	0.06	13	3.764	99	5.414	99	1.59	—	1.50	—
	I	2.48	0.32	0.09	15								
	II	2.54	0.22	0.06	8	1.384	—			1.88	—		

Tabelle 7 : „ Schnellkraft Testbatterie " Rangsumme

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v. %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
I	VG	85.35	34.66	9.26	40	3.050	99	1.83	—
	KG	132.64	46.50	12.43	35				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

I	VG	53.17	24.51	10.00	46	2.649	95	1.31	—
	KG	89.00	22.30	9.10	25				
III	VG	42.33	11.25	5.56	27	2.476	95	1.49	—
	KG	57.16	9.41	3.46	17				

Tabelle 8 : „ Armstreck - Maximalkraft " kg

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
I	VG	13.39	6.09	1.83	45	0.343	—	1.58	—
	KG	12.68	4.84	1.53	38				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	19.08	5.00	2.04	26	1.131	—	1.22	—
	KG	15.63	5.58	2.27	35				
III	VG	26.66	6.05	2.83	26	0.490	—	1.13	—
	KG	25.00	5.70	2.32	23				

Tabelle 9 : „ Beinstreck - Maximalkraft " kg

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v °/o	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
II	VG	23.71	5.72	1.72	24	0.373	—	2.59	95
	KG	23.03	3.55	1.12	11				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	28.67	2.94	1.20	10	1.937	—	2.102	—
	KG	25.83	2.04	0.83	7				
III	VG	50.83	7.35	3.00	14	0.829	—	1.27	—
	KG	47.25	8.27	3.37	17				

Tabelle 10 : „ Kraft II Testbatterie " (ohne Schlagball u. Stangenklettern) Rangsumn.

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
II	VG	136.14	55.23	14.77	40	3.351	99	2.11	—
	KG	223.42	80.28	21.46	35				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	90.17	24.75	10.10	27	4.403	99	1.08	—
	KG	152.33	24.16	2.76	15				
III	VG	75.00	20.70	6.55	28	2.020	—	1.10	—
	KG	99.66	21.57	8.22	22				

3012 W Freiberg Zweigniederlassung Dresden Ag 30

Tabelle 11 : „ Handstand " sec

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
I	VG	5.19	4.46	1.95	86	2.395	95	14.5	99
	KG	2.24	1.17	0.31	52				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

I	VG	8.58	5.22	2.13	60	2.463	95	42.2	99
	KG	3.27	0.83	0.33	25				
II	VG	9.05	8.73	3.56	96	1.574	—	75.7	99
	KG	3.40	0.96	0.39	28				

Tabelle 12 : „ Trampoline - Kür " (allgemeine Gewandtheit) Punkte

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v °/o	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
I	VG	6.14	2.07	0.55	33	3.156	99	1.43	—
	KG	3.85	1.74	0.46	44				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	8.17	1.33	0.54	15	4.151	99	1.17	—
	KG	5.17	1.17	0.47	22				
III	VG	8.17	1.47	0.60	18	3.016	95	1.40	—
	KG	5.17	1.94	0.79	38				

Tabelle 13 : „ Prellballslalom " sec

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
0	VG	19.26	3.35	0.89	17	0.236	—	2.57	95
	KG	18.84	5.37	1.43	23				
I	VG	16.69	2.41	0.66	14	1.367	—	2.69	95
	KG	18.37	3.95	1.09	22				
II	VG	13.87	1.39	0.37	10	1.833	—	3.12	95
	KG	15.26	2.46	0.65	16				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	12.80	0.32	0.15	2	0.608	—	21.77	99
	KG	13.17	1.44	0.59	10				
III	VG	10.76	0.86	0.35	8	1.318	—	1.2	—
	KG	11.51	1.08	0.44	9				

1.2 Längsschnitte

						T - Test				F - Test			
						Teiletappen		0 - II		Etappen		0 - II	
Gruppe	Etappe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherh.	T-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.
VG	0	19.26	3.35	0.89	17	2.321	95	5.320	99	1.94	—	2.32	95
	I	16.69	2.41	0.66	14	3.645	99			3.05	95		
	II	13.87	1.39	0.37	10								
KG	0	18.89	5.37	1.43	23	0.257	—	2.125	95	1.94	—	4.47	99
	I	18.37	3.95	1.09	22	2.473	95			2.56	95		
	II	15.26	2.46	0.65	16								

Tabelle 14: „ 2 Bälle rechte Hand " Anzahl

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v °/o	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
II	VG	3.3	0.7	0.19	21	2.984	99	2.04	—
	KG	2.3	1.0	0.27	44				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

I	VG	4.0	0.6	0.26	15	2.076	—	1.43	—
	KG	3.2	0.8	0.30	23				
II	VG	21.00	17.25	7.04	82	2.332	—	72	99
	KG	4.50	1.51	0.62	33				

Tabelle 15: „ 60 m - Lauf " sec

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
0	VG	10.88	0.65	0.17	6	1.253	—	1.39	—
	KG	11.17	0.55	0.14	4				
I	VG	10.42	0.56	0.14	6	2.385	95	1.22	—
	KG	10.96	0.62	0.16	6				
II	VG	10.07	0.64	0.17	6	2.666	95	1.48	—
	KG	10.80	0.78	0.21	7				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	9.50	0.28	0.11	3	5.054	99	2.42	—
	KG	10.18	0.18	0.07	1				
III	VG	9.68	0.42	0.17	4	1.262	—	1.10	—
	KG	10.00	0.44	0.18	4				

1.2 Längsschnitte

						T-Test				F-Test			
						Teiletappen		0 - II		Etappen		0 - II	
Gruppe	Etappe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherh.	T-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.
VG	0	10.88	0.65	0.17	6	1.918	—	3.075	99	1.43	—	1.0	—
	I	10.42	0.55	0.14	4								
	I	10.42	0.55	0.14	4	1.532	—			1.31	—		
	II	10.07	0.64	0.17	6								
KG	0	11.17	0.55	0.14	4	0.926	—	1.340	—	1.23	—	2.01	—
	I	10.96	0.62	0.16	6								
	I	10.96	0.62	0.16	6	0.614	—			1.58	—		
	II	10.80	0.78	0.21	7								

Tabelle 13: „Kasten - Zumerang" sec

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
0	VG	21.69	2.61	0.69	12	1.607	—	1.02	—
	KG	23.46	2.58	0.68	18				
I	VG	17.33	1.71	0.47	10	3.925	99	3.26	95
	KG	21.31	3.24	0.89	16				
II	VG	17.85	1.75	0.47	10	4.015	99	4.47	99
	KG	21.70	3.13	0.84	14				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

I	VG	16.68	0.98	0.40	5	3.956	99	1.77	—
	KG	19.15	1.17	0.47	6				
II	VG	16.41	1.17	0.48	7	2.238	95	1.36	—
	KG	18.03	1.39	0.57	8				

1.2 Längsschnitte

						T-Test				F-Test			
						Teiletappen		0 - I		Etappen		0 - I	
Gruppe	Etappe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v %	T-Test	Sicherh.	T-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.
VG	0	21.69	2.61	0.69	12	5.034	99	4.806	99	3.19	95	1.82	—
	I	17.33	1.71	0.47	10								
	II	17.85	1.75	0.47	10	0.776	—			1.03	—		
KG	0	23.46	2.53	0.68	18	1.754	—	1.698	—	1.52	—	2.48	—
	I	21.31	3.24	0.89	15								
	II	21.70	3.13	0.84	14	0.873	—			1.37	—		

Tabelle 17: „Schlagballweitwurf" m

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
0	VG	24.71	7.70	2.05	31	0.823	—	1.41	—
	KG	26.92	6.47	1.73	24				
I	VG	29.28	6.87	1.83	23	0.325	—	1.02	—
	KG	30.85	7.04	1.88	23				
II	VG	33.21	6.51	1.96	20	0.075	—	1.59	—
	KG	33.00	8.48	2.68	25				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
II	VG	39.33	3.27	1.33	9	0.315	—	4.24	—
	KG	40.33	6.83	3.19	16				
III	VG	42.33	6.37	2.60	15	0.613	—	2.95	—
	KG	45.50	10.91	6.45	24				

1.2 Längsschnitte

						T-Test				F-Test			
						Teiletappen		0 - II		Etappen		0 - II	
Gruppe	Etappe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherh.	T-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.
VG	0	24.71	7.70	2.05	31	1.691	—	3.141	99	1.23	—	1.23	—
	I	29.28	6.87	1.83	23	1.553	—			1.15	—		
	II	33.21	6.51	1.96	20								
KG	0	26.92	6.47	1.73	24	1.256	—	2.048	—	1.15	—	1.69	—
	I	30.85	7.04	1.88	23	0.729	—			1.47	—		
	II	33.00	8.48	2.68	25								

Tabelle 18: „ 800 m - Lauf " sec

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v °/o	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
II	VG	3.11	0.35	0.09	18	2.107	95	1.75	—
	KG	3.44	0.46	0.25	21				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	2.87	0.25	0.10	8	2.374	95	10.56	99
	KG	3.13	0.08	0.03	2				
III	VG	2.79	0.38	0.16	14	1.605	—	1.31	—
	KG	3.11	0.32	0.13	10				

Tabelle 19: „gemischte Reaktion nach Barth" Kennziffer

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
I	VG	1.48	0.39	0.11	26	0.476	—	1.26	—
	KG	1.41	0.34	0.10	25				
II	VG	2.05	0.25	0.07	12	1.742	—	1.0	—
	KG	1.89	0.25	0.07	13				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	2.28	0.14	0.05	6	2.190	—	1.96	—
	KG	2.12	0.10	0.04	5				

1.2 Längsschnitte

						T-Test				F-Test			
						Teiletappen		0 - II		Etappen		0 - I	
Gruppe	Etappe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherh.	T-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.
VG	I	1.48	0.39	0.11	26	4.608	99			2.52	95		
	II	2.05	0.25	0.07	12								
KG	I	1.41	0.34	0.10	25	4.173	99			1.98	—		
	II	1.89	0.25	0.07	13								

Tabelle 20: „spezielle Bewegungskoordination" Fehlpunkte

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
II	VG	0.71	0.42	0.11	59	1.489	—	2.71	95
	KG	1.04	0.69	0.17	62				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	0.31	0.20	0.08	64	0.702	—	1.56	—
	KG	0.40	0.25	0.10	62				
III	VG	0.67	0.23	0.07	34	2.356	95	1.80	—
	KG	1.03	0.31	0.12	30				

VV Freiberg, Spezialbetrieb Dresden Ag 307 72/00R

Tabelle **21** : „ Klingentechnik " Kennziffer

1.1 Querschn

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v %	T - Test	Sicherheit	F - Test	Sicherheit
I	VG	1.74	0.33	0.09	19	0.843	—	1.3	—
	KG	1.82	0.29	0.08	16				
I	VG	0.82	0.5	0.13	61	2.162	95	1.	—
	KG	1.32	0.5	0.13	38				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

I	VG	0.30	0.11	0.04	37	4.226	99	6.5	99
	KG	0.82	0.28	0.11	34				
II	VG	0.27	0.15	0.05	56	4.243	99	2.53	—
	KG	0.75	0.24	0.09	32				

Tabelle 22: „Beintechnik" Kennziffer

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
I	VG	1.30	0.46	0.12	35	0.352	—	1.66	—
	KG	1.38	0.59	0.16	43				
I	VG	0.90	0.58	0.16	64	1.478	—	1.89	—
	KG	1.29	0.80	0.21	62				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

I	VG	0.43	0.34	0.13	79	1.581	—	1.75	—
	KG	0.80	0.45	0.18	56				
II	VG	0.41	0.20	0.06	48	3.247	99	6.00	95
	KG	1.13	0.49	0.18	43				

Tabelle 23: „ Paradevermögen " erh. Treffer

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
I	VG	39.8	9.16	2.9	23	1.758	—	1.61	—
	KG	49.0	11.67	4.76	24				
II	VG	38.14	10.23	2.73	27	1.947	—	1.52	—
	KG	46.35	12.01	3.21	26				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	29.00	7.59	3.09	26	1.616	—	1.91	—
	KG	35.17	5.46	2.02	15				
III	VG	7.66	3.83	1.25	50	1.534	—	2.25	—
	KG	12.00	5.76	2.00	48				

						T-Test				F-Test			
						Teiletappen		0 - I		Etappen		0 - I	
Gruppe	Etappe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherh.	T-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.	F-Test	Sicherh.
VG	I	39.8	9.16	2.9	23	0.408	—			1.24	—		
	II	38.14	10.23	2.73	27								
KG	I	49.0	11.67	4.76	24	0.454	—			1.19	—		
	II	46.35	12.01	3.21	26								

Tabelle 24: „ Angriffsvermögen " ausget. Treffer

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
II	VG	33.92	12.6	3.36	37	2.289	95	1.17	—
	KG	23.42	11.6	3.10	50				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

I	VG	45.67	6.1	2.47	13	2.659	95	1.67	—
	KG	34.83	7.9	3.24	23				
II	VG	18.33	3.72	1.19	20	1.092	—	2.25	—
	KG	15.28	5.88	2.23	38				

Tabelle 25.1: „ Wettkampfleistung Florett " %

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
I	VG	53.76	23.71	6.34	44	1.926	—	1.00	—
	KG	36.14	23.80	6.36	66				
II	VG	51.78	20.37	5.66	39	2.651	95	1.21	—
	KG	30.15	22.03	5.89	73				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	69.50	13.30	5.43	19	2.636	95	1.69	—
	KG	51.33	10.41	4.26	20				
I	VG	70.17	14.27	5.83	20	2.782	95	1.60	—
	KG	44.00	18.08	7.38	41				

Tabelle 25.2: „ Wettkampfleistung Florett " (nationaler Querschnitt)

Querschnitt I

Sportgemeinschaft	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v %	T - Test	Sicherheit	F - Test	Sicherheit
HSG DHfK	VG	31.50	3.31	1.65	10	2.314	—	1.071	—
HSG DHfK	KG_1	26.25	3.09	2.54	12				
HSG DHfK	VG	31.50	3.31	1.65	10	5.634	99	1.359	—
Dynamo Berlin	KG_2	15.75	4.50	2.25	29				
HSG DHfK	VG	31.50	3.31	1.65	10	6.173	99	1.447	—
Dynamo Eisenach	KG_3	13.50	4.79	2.38	36				
HSG DHfK	VG	31.50	3.31	1.65	10	4.253	99	2.398	—
Chemie Rodleben	KG_4	13.00	8.04	4.02	62				
HSG DHfK	VG	31.50	3.31	1.65	10	4.742	99	2.238	—
Einheit Oschatz	KG_5	12.25	7.41	3.70	61				
HSG DHfK	VG	31.50	3.31	1.65	10	8.966	99	1.045	—
Dynamo K.-M.-Stdt.	KG_6	10.00	3.46	2.73	35				
HSG DHfK	VG	31.50	3.31	1.65	10	3.272	95	1.604	—
Chemie Bitterfeld	KG_7	21.25	5.31	2.65	25				

1. nach der I. Etappe (die 4 Besten) Querschnitt anläßlich des I Wanderpokalturniers der DHfK am 31. Okt. 1969 in Leipzig (im Mannschaftsmodus, jeder gegen jeden)

Tabelle 23.3: „ Wettkampfleistung Florett " (nationaler Querschnitt)

Querschnitt III

Bezirk	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	V %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
DHfK	VG	13.66	2.08	1.20	15	10.690	99	- 14.05	—
Berlin	KG_1	0.33	0.57	0.34	173				
DHfK	VG	13.66	2.08	1.20	15	8.973	99	3.29	—
Dresden	KG_2	1.33	1.15	0.66	86				
DHfK	VG	13.66	2.08	1.20	15	3.712	95	1.33	—
Cottbus	KG_3	6.66	2.51	1.44	39				
DHfK	VG	13.66	2.08	1.20	15	10.690	99	- 14.05	—
Gera	KG_4	0.33	0.57	0.33	172				
DHfK	VG	13.66	2.08	1.20	15	10.423	99	- 14.05	—
K.-M.-Stadt	KG_5	0.66	0.57	0.33	86				
DHfK	VG	13.66	2.08	1.20	15	2.335	—	6.49	—
Halle	KG_6	6.00	5.28	3.05	88				
DHfK	VG	13.66	2.08	1.20	15	2.055	—	11.3	—
Magdeburg	KG_7	5.00	7.00	4.04	140				
DHfK	VG	13.66	2.08	1.20	15	1.878	—	8.59	—
Erfurt	KG_8	6.66	6.11	3.52	92				

nach der II. Etappe (die 3 Besten jedes Bezirkes) Querschnitt anläßlich der DDR-Kinderbesten-Ermittlung Pfingsten 1970 in Senftenberg

Tabelle 26: „ Fechttheorie " Note

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
I	VG	2.39	0.75	0.20	31	2.303	95	1.14	—
	KG	3.05	0.70	0.10	23				
II	VG	2.38	0.67	0.18	28	2.967	99	1.21	—
	KG	3.17	0.77	0.20	23				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	1.82	0.54	0.22	29	3.966	95	4.66	—
	KG	2.53	0.25	0.10	9				

Tabelle 27: „Leistungsbereitschaft" Kennziffer

1.1 Querschnitte

a.) zwischen beiden Gruppen

Etappe	Gruppe	$\bar{x}$	s	$s_{\bar{x}}$	v %	T-Test	Sicherheit	F-Test	Sicherheit
I	VG	1.90	0.65	0.17	33	2.999	95	1.1	—
	KG	2.68	0.71	0.19	27				
II	VG	2.09	0.70	0.18	34	3.532	99	1.47	—
	KG	3.13	0.85	0.22	27				

b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

II	VG	1.45	0.23	0.09	15	3.109	95	9.3	99
	KG	2.38	0.70	0.28	29				
III	VG	1.46	0.22	0.09	15	3.158	95	2.5	—
	KG	2.81	1.02	0.41	38				

TABLE LINEARE KORRELATION

ANZAHL DER KORRELATIONEN = 26
ANZAHL DER MESSWERTE = 28

MATRIX DER KORRELATIONSKOEFFIZIENTEN

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	1.000	-0.708	0.900	0.902	-0.421	0.468	-0.643	0.720	-0.506	-0.475	-0.399	-0.684	-0.632	0.670	0.299	-0.433	0.543	0.747	-0.492	0.554	0.534	-0.650	-0.218	-0.447	-0.6	-0.687
2		1.000	-0.605	-0.802	0.286	-0.360	0.654	-0.665	0.484	0.351	0.269	0.513	0.625	-0.582	-0.315	0.223	-0.494	-0.591	0.480	-0.592	-0.540	0.633	0.326	0.199	0.4	0.553
3			1.000	0.909	-0.555	0.602	-0.579	0.598	-0.403	-0.327	-0.420	-0.765	-0.573	0.633	0.293	-0.410	0.427	0.723	-0.382	0.554	0.455	-0.612	-0.115	-0.428	-0.6	-0.601
4				1.000	-0.460	0.546	-0.684	0.699	-0.489	-0.376	-0.391	-0.722	-0.665	0.679	0.330	-0.359	0.512	0.737	-0.475	0.641	0.551	-0.695	-0.237	-0.357	-0.6	-0.694
5					1.000	-0.752	0.192	-0.266	0.244	-0.147	0.125	0.297	0.117	-0.234	-0.012	0.312	-0.109	-0.063	0.175	-0.747	-0.109	0.362	0.068	0.352	0.250	0.431
6						1.000	-0.160	0.282	-0.227	0.108	-0.150	-0.256	-0.035	0.303	0.250	-0.206	0.330	0.058	-0.193	0.250	0.106	-0.293	-0.099	-0.154	-0.4	-0.568
7							1.000	-0.714	0.702	0.433	0.470	0.730	0.790	-0.759	-0.395	0.466	-0.470	-0.486	0.548	-0.508	-0.766	0.699	0.485	0.516	0.4	0.518
8								1.000	-0.550	-0.413	-0.427	-0.611	-0.582	0.598	0.324	-0.338	0.371	0.568	-0.511	0.802	0.512	-0.668	-0.342	-0.334	-0.3	-0.688
9									1.000	0.348	0.272	0.506	0.619	-0.674	-0.276	0.476	-0.291	-0.324	0.595	-0.339	-0.769	0.687	0.744	0.213	0.4	0.382
10										1.000	0.112	0.399	0.578	-0.271	-0.029	0.214	-0.284	-0.448	0.186	-0.322	-0.270	0.259	0.108	0.134	0.4	0.254
11											1.000	0.716	0.617	-0.356	-0.115	0.284	-0.095	-0.325	0.305	-0.459	-0.545	0.576	0.347	0.201	0.2	0.441
12												1.000	0.819	-0.640	-0.274	0.409	-0.297	-0.607	0.474	-0.601	-0.608	0.726	0.282	0.274	0.5	0.531
13													1.000	-0.552	-0.215	0.335	-0.264	-0.667	0.479	-0.499	-0.698	0.696	0.395	0.292	0.5	0.362
14														1.000	0.602	-0.452	0.448	0.525	-0.530	0.496	0.780	-0.772	-0.514	-0.411	-0.5	-0.557
15															1.000	-0.094	0.249	0.200	-0.200	0.421	0.468	-0.358	-0.262	-0.255	-0.0	-0.260
16																1.000	-0.267	-0.121	0.294	-0.259	-0.489	0.434	0.142	0.453	0.3	0.383
17																	1.000	0.104	-0.369	0.286	0.432	-0.414	-0.178	-0.426	-0.3	-0.491
18																		1.000	-0.333	0.554	0.423	-0.550	-0.040	-0.101	-0.5	-0.300
19																			1.000	-0.240	-0.584	0.505	0.530	0.230	0.1	0.285
20																				1.000	0.475	-0.730	-0.104	-0.109	-0.3	-0.612
21																					1.000	-0.000	-0.093	-0.407	-0.3	-0.381
22																						1.000	0.519	0.383	0.5	0.554
23																							1.000	0.243	0.1	0.232
24																								1.000	0.1	0.250
25																									1.0	0.493
26																										1.000

Tabelle : 28a

FAKTORANALYSE / HAUPTKOMPONENTEN-METHODE

UNTERSUCHUNG:
ANZ.D.MERKMALE= 26
ANZ.D. FAKTOREN= 3
STICHPROBENUMFANG= 28

MATRIX DER FAKTORLADUNGEN=

	1	2	3	KOMM
1	0.8850	0.3161	0.1298	0.9000
2	-0.7826	-0.1761	-0.1934	0.6809
3	0.8686	0.3102	0.1274	0.8669
4	0.9222	0.3293	0.1353	0.9771
5	-0.3860	-0.6397	0.4798	0.7884
6	0.3971	0.5747	-0.4303	0.6731
7	-0.7981	0.2738	0.0480	0.7142
8	0.7591	0.0562	0.1507	0.6022
9	-0.7016	0.3970	0.2987	0.7390
10	-0.4620	0.1606	-0.2700	0.3122
11	-0.5483	0.0041	0.0020	0.3006
12	-0.8425	0.0195	-0.1551	0.7342
13	-0.7686	0.2810	-0.2336	0.7243
14	0.7924	-0.1336	-0.1570	0.6704
15	0.3983	-0.0719	-0.0754	0.1695
16	-0.4795	0.0048	0.1479	0.2518
17	0.4884	0.0430	-0.1563	0.2648
18	0.7102	0.0382	0.6184	0.8883
19	-0.5891	0.2474	0.1648	0.4354
20	0.7045	0.0043	0.0940	0.5051
21	0.7725	-0.4681	-0.2167	0.8628
22	-0.8760	0.1890	0.0599	0.8067
23	-0.4864	0.4909	0.4110	0.6465
24	-0.4228	-0.0330	0.1699	0.2087
25	-0.6377	-0.1639	-0.0548	0.4366
26	-0.6839	-0.2578	0.1404	0.5538

Tabelle : 28 b

VARIMAX-ROTATION DER FAKTORLADUNGEN
UNTERSUCHUNG:
ANZ.D.MERKMALE= 26
ANZ.D. FAKTOREN= 3
STICHPROBENUMFANG= 28

MATRIX DER FAKTORLADUNGEN=

	1	2	3	KOMM
1	0.2608	-0.4868	0.7714	0.9000
2	-0.2595	0.3094	-0.7196	0.6809
3	0.2560	-0.4777	0.7571	0.8669
4	0.2718	-0.5071	0.8038	0.9772
5	-0.0479	0.8853	-0.0495	0.7884
6	0.0726	-0.8132	0.0810	0.6731
7	-0.6746	0.1119	-0.4967	0.7142
8	0.3433	-0.2348	0.6551	0.6021
9	-0.8168	0.1235	-0.2379	0.7391
10	-0.2489	-0.1018	-0.4897	0.3121
11	-0.3300	0.1975	-0.3908	0.3007
12	-0.4396	0.2060	-0.7061	0.7342
13	-0.5265	-0.0602	-0.6660	0.7243
14	0.6331	-0.2752	0.4402	0.6704
15	0.3196	-0.1328	0.2229	0.1695
16	-0.3595	0.2528	-0.2422	0.2518
17	0.3380	-0.2965	0.2503	0.2648
18	0.1013	0.0556	0.9354	0.8883
19	-0.5692	0.1204	-0.2716	0.4354
20	0.3715	-0.2074	0.5693	0.5052
21	0.8655	-0.0506	0.3334	0.8628
22	-0.6720	0.2104	-0.5576	0.8067
23	-0.8032	0.0371	0.0072	0.6465
24	-0.3120	0.2727	-0.1925	0.2087
25	-0.2477	0.3244	-0.5196	0.4365
26	-0.3084	0.5196	-0.4345	0.5539

Tabelle 28 c

SPEZIELLE TRANSFORMATION DER FAKTORLADUNGEN

UNTERSUCHUNG:
ANZ.D.MERKMALE= 26
ANZ.D. FAKTOREN= 3
STICHPROBENUMFANG= 28

MATRIX DER FAKTORLADUNGEN=

	1	2	3	KOMM	RANG
1	0.9487	-0.0000	0.0000	0.9000	-
2	-0.8152	0.0974	-0.0826	0.6809	3
3	0.9311	-0.0000	0.0000	0.8669	2
4	0.9885	-0.0001	0.0000	0.9772	1
5	-0.5076	-0.4726	0.5545	0.7884	16
6	0.5031	0.4076	-0.5039	0.6731	17
7	-0.6467	0.5263	0.1378	0.7142	13
8	0.7475	-0.2024	0.0489	0.6021	6
9	-0.4814	0.6099	0.3680	0.7391	18
10	-0.4144	0.3066	-0.2153	0.3121	22
11	-0.5099	0.1883	0.0724	0.3007	15
12	-0.8007	0.3017	-0.0460	0.7342	4
13	-0.6553	0.5232	-0.1453	0.7243	12
14	0.6732	-0.3923	-0.2515	0.6704	9
15	0.3373	-0.2017	-0.1227	0.1695	24
16	-0.4255	0.1658	0.2081	0.2518	21
17	0.4486	-0.1238	-0.2197	0.2648	19
18	0.7599	-0.2029	0.5193	0.8883	5
19	-0.4446	0.4311	0.2278	0.4354	20
20	0.6715	-0.2329	0.0821	0.5052	10
21	0.5350	-0.7007	-0.2927	0.8628	14
22	-0.7460	0.4726	0.1635	0.8067	7
23	-0.2339	0.6259	0.4472	0.6465	25
24	-0.3822	0.1111	0.2243	0.2087	23
25	-0.6570	0.0601	0.0354	0.4365	11
26	-0.7047	-0.0127	0.2391	0.5539	8

Tabelle : 28 d

PRAL LINEARE KORRELATION

ZAHL DER MERKMALE = 26
ZAHL DER MESSWERTE = 28

ATRIX DER KORRELATIONSKOEFFIZIENTEN

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	1.000	-0.708	0.900	0.902	0.468	-0.550	0.700	-0.528	0.621	-0.684	-0.632	-0.594	-0.586	0.543	0.747	0.506	0.624	0.575	0.690	0.570	0.580	0.663	0.655	-0.601	-0.687
2		1.000	-0.605	-0.882	-0.360	0.516	-0.619	0.405	-0.463	0.513	0.625	0.478	0.409	-0.494	-0.591	-0.610	-0.626	-0.575	-0.689	-0.690	-0.525	-0.482	-0.577	0.499	0.553
3			1.000	0.909	0.602	-0.474	0.575	-0.646	0.595	-0.765	-0.573	-0.591	-0.579	0.427	0.723	0.350	0.732	0.497	0.530	0.421	0.455	0.633	0.661	-0.626	-0.681
4				1.000	0.545	-0.603	0.665	-0.594	0.594	-0.722	-0.665	-0.600	-0.556	0.512	0.737	0.525	0.763	0.594	0.673	0.610	0.544	0.627	0.694	-0.633	-0.694
5					1.000	-0.112	0.260	-0.162	0.238	-0.266	-0.035	-0.122	-0.109	0.330	0.058	0.097	0.370	0.195	0.291	0.175	0.073	0.127	0.186	-0.425	-0.560
6						1.000	-0.702	0.445	-0.521	0.670	0.729	0.692	0.546	-0.477	-0.473	-0.602	-0.450	-0.746	-0.623	-0.667	-0.682	-0.414	-0.437	0.391	0.491
7							1.000	-0.349	0.615	-0.618	-0.605	-0.612	-0.603	0.376	0.566	0.459	0.598	0.601	0.630	0.616	0.538	0.512	0.555	-0.521	-0.607
8								1.000	-0.440	0.673	0.679	0.678	0.379	-0.085	-0.519	-0.334	-0.457	-0.350	-0.481	-0.342	-0.342	-0.235	-0.457	0.292	0.421
9									1.000	-0.719	-0.648	-0.656	-0.598	0.475	0.409	0.293	0.459	0.556	0.532	0.546	0.244	0.414	0.440	-0.510	-0.615
0										1.000	0.819	0.904	0.600	-0.297	-0.567	-0.467	-0.635	-0.654	-0.624	-0.524	-0.495	-0.538	-0.562	0.566	0.531
1											1.000	0.887	0.615	-0.264	-0.667	-0.526	-0.568	-0.658	-0.604	-0.556	-0.606	-0.304	-0.454	0.501	0.362
2												1.000	0.499	-0.249	-0.551	-0.568	-0.508	-0.693	-0.710	-0.593	-0.574	-0.332	-0.470	0.460	0.504
3													1.000	-0.170	-0.610	-0.296	-0.507	-0.506	-0.440	-0.439	-0.398	-0.365	-0.352	0.543	0.310
4														1.000	0.184	0.377	0.164	0.431	0.353	0.478	0.450	0.456	0.231	-0.309	-0.491
5															1.000	0.352	0.753	0.377	0.484	0.334	0.476	0.692	0.720	-0.565	-0.300
6																1.000	0.237	0.804	0.768	0.787	0.649	0.303	0.251	-0.475	-0.530
7																	1.000	0.339	0.317	0.262	0.241	0.645	0.624	-0.511	-0.473
8																		1.000	0.720	0.762	0.719	0.312	0.262	-0.335	-0.534
9																			1.000	0.764	0.575	0.218	0.446	-0.454	-0.595
0																				1.000	0.564	0.262	0.436	-0.444	-0.650
1																					1.000	0.376	0.369	-0.392	-0.340
2																						1.000	0.672	-0.383	-0.402
3																							1.000	-0.351	-0.487
4																								1.000	0.493
5																									1.000

26

-0.714
0.613
-0.624
-0.690
-0.499
0.413
-0.428
0.221
-0.394
0.441
0.406
0.345
0.385
-0.514
-0.461
-0.384
-0.360
-0.490
-0.48
-0.360
-0.580
-0.390
-0.344
0.575
0.396
1.000

Tabelle : 29a

FAKTORANALYSE / HAUPTKOMPONENTEN-METHODE

UNTERSUCHUNG:
ANZ.D.MERKMALE= 26
ANZ.D. FAKTOREN= 3
STICHPROBENUMFANG= 28

MATRIX DER FAKTORLADUNGEN=

	1	2	3	KOMM
1	0.8962	-0.2607	0.1998	0.9110
2	-0.0076	-0.0975	-0.0521	0.6644
3	0.8745	-0.3600	0.2058	0.9367
4	0.9433	-0.1653	0.1992	0.9569
5	0.3840	-0.1621	0.7209	0.6935
6	-0.7405	-0.2084	0.1741	0.6221
7	0.7835	0.0154	-0.0492	0.6165
8	-0.6104	0.0079	0.2413	0.4309
9	0.6978	-0.0417	-0.0459	0.4907
10	-0.8531	0.0485	0.2228	0.7790
11	-0.7683	-0.1305	0.3428	0.7248
12	-0.7580	-0.1219	0.2662	0.6603
13	-0.6675	0.0284	0.2303	0.4994
14	0.4973	0.1460	0.3277	0.3760
15	0.7771	-0.4120	-0.3730	0.9127
16	0.6944	0.6501	0.0738	0.9102
17	0.7066	-0.4760	-0.0984	0.7355
18	0.7511	0.4370	0.0240	0.7556
19	0.7498	0.3291	0.0196	0.6709
20	0.7389	0.4797	0.0312	0.7770
21	0.6603	0.2869	0.0101	0.5184
22	0.5985	-0.3270	-0.0617	0.4689
23	0.6657	-0.3356	-0.0662	0.5601
24	-0.6505	0.1841	0.0278	0.4578
25	-0.7114	0.0360	-0.4213	0.6848
26	-0.6331	-0.0017	-0.2718	0.4747

Tabelle: 29b

VARIMAX-ROTATION DER FAKTORLADUNGEN

UNTERSUCHUNG: .....

UNTERSUCHUNG:
ANZ.D.MERKMALE= 26
ANZ.D. FAKTOREN= 3
STICHPROBENUMFANG= 28

MATRIX DER FAKTORLADUNGEN=

	1	2	3	KOMM
1	0.6828	-0.3310	0.5790	0.9111
2	-0.4632	0.5715	-0.3512	0.6644
3	0.7268	-0.2402	0.5923	0.9367
4	0.6561	-0.4340	0.5814	0.9568
5	0.0637	-0.0190	0.8301	0.6934
6	-0.4422	0.6451	-0.1020	0.6221
7	0.5388	-0.5066	0.2630	0.6165
8	-0.5150	0.4062	-0.0255	0.4309
9	0.5148	-0.4067	0.2422	0.4900
10	-0.6961	0.5236	-0.1452	0.7798
11	-0.5779	0.6247	0.0264	0.7248
12	-0.5449	0.6015	-0.0401	0.6603
13	-0.5616	0.4245	-0.0615	0.4994
14	0.1114	-0.3791	0.4689	0.3760
15	0.9298	-0.2159	0.0397	0.9128
16	0.0381	-0.9241	0.2343	0.9103
17	0.6093	-0.0863	0.2703	0.7355
18	0.2278	-0.0017	0.2472	0.7557
19	0.2950	-0.7183	0.2605	0.6709
20	0.1903	-0.8261	0.2417	0.7771
21	0.2645	-0.6313	0.2235	0.5184
22	0.6298	-0.1290	0.2358	0.4689
23	0.6623	-0.1648	0.2599	0.5602
24	-0.5631	0.2671	-0.2634	0.4578
25	-0.3294	0.3598	-0.6685	0.6849
26	-0.3146	0.3598	-0.4962	0.4747

Tabelle : 29c

VARIMAX-ROTATION DER FAKTORLADUNGEN

UNTERSUCHUNG:
ANZ.D.MERKMALE= 26
ANZ.D. FAKTOREN= 11
STICHPROBENUMFANG= 28

MATRIX DER FAKTORLADUNGEN:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	KOMM
1	0.5473	-0.3256	0.4214	0.2656	0.2513	-0.0095	0.2575	-0.0502	-0.2001	-0.2107	-0.2029	0.9254
2	-0.4187	0.4942	-0.2299	-0.1562	-0.0989	0.0754	-0.1940	0.6400	0.0302	0.0952	0.0615	1.0031
3	0.5651	-0.1477	0.5891	0.3002	0.2573	-0.0040	0.1581	0.0448	-0.0257	-0.1123	-0.2050	1.0210
4	0.5496	-0.3462	0.5007	0.3050	0.1961	-0.0370	0.1905	-0.3074	-0.0193	-0.1156	-0.2139	0.9399
5	0.0450	-0.0358	0.0295	0.0127	-0.0039	-0.0550	0.0995	-0.0652	0.0506	0.0074	-0.0171	0.0682
6	-0.2094	0.4402	0.0035	-0.4519	-0.2303	0.2462	-0.2551	0.2036	-0.2221	0.3170	0.0283	0.9194
7	0.3727	-0.3662	0.1942	0.2785	0.3400	-0.5404	0.1374	-0.0547	0.0189	-0.1398	0.0447	0.9561
8	-0.2456	0.1517	-0.1523	-0.6296	-0.0527	0.0130	0.0777	0.0793	-0.0115	0.0362	0.5307	0.8013
9	0.0016	-0.1957	0.1949	0.5371	0.4175	-0.1906	0.4548	-0.0335	-0.1543	0.2477	0.0286	0.9101
10	-0.3686	0.2633	-0.2230	-0.7669	-0.2235	0.0594	-0.1095	-0.0328	0.0001	0.0657	0.0164	0.9284
11	-0.2700	0.3279	0.0097	-0.7602	-0.2794	0.0136	-0.0697	0.2455	0.0282	0.1906	0.0502	0.9426
12	-0.1978	0.4003	-0.0016	-0.0537	-0.1104	0.1422	-0.0342	-0.0146	0.0297	0.1180	0.0229	0.9861
13	-0.2593	0.1887	-0.0906	-0.2981	-0.0149	0.0609	-0.0213	0.0434	-0.0040	0.1062	0.0580	0.8092
14	0.1378	-0.2760	0.3509	0.0310	0.0135	-0.0659	0.7748	-0.0792	0.0077	-0.1745	0.0065	0.8807
15	0.7895	-0.1439	0.0579	0.3391	0.2903	-0.0245	-0.7676	-0.1577	-0.2186	-0.2240	-0.0695	1.0000
16	0.1489	-0.9373	0.0575	0.1912	-0.0070	0.0610	0.0955	-0.0303	0.0020	-0.1373	-0.0112	0.9889
17	0.7009	-0.0519	0.3415	0.3425	0.2043	-0.0773	-0.0303	-0.2506	0.2336	0.0809	0.0433	0.1050
18	0.0663	-0.7455	0.1356	0.3513	0.2046	-0.0064	0.1943	0.0111	0.1851	-0.2064	0.0236	0.9527
19	0.1136	-0.5675	0.2302	0.3991	0.1221	-0.1723	0.0402	-0.1907	-0.2439	-0.1371	-0.1142	0.8454
20	0.1149	-0.7632	0.1035	0.2032	0.1599	-0.2733	0.2250	-0.1719	-0.0241	-0.0041	-0.0733	0.8016
21	0.2038	-0.5059	0.0330	0.2475	0.1127	-0.0036	0.1607	-0.0212	0.0135	-0.0740	-0.0050	0.8733
22	0.9027	-0.1194	0.0404	0.0805	0.0719	-0.0066	0.3506	0.0551	0.0932	-0.0760	0.0036	0.9960
23	0.6869	-0.1362	0.1136	0.2459	0.0255	-0.2844	0.0771	-0.1405	-0.1122	-0.0365	-0.2013	0.7854
24	-0.3076	0.1449	-0.4279	-0.2673	-0.3244	0.1151	-0.0917	0.1221	0.2273	0.1337	-0.1196	0.5958
25	-0.2685	0.4814	-0.5402	-0.1839	-0.0490	0.3973	-0.2423	-0.1040	0.0315	-0.1753	0.1414	0.9139
26	-0.2449	0.2178	-0.5034	-0.1129	-0.2057	-0.1093	-0.2797	0.1690	0.2247	0.4396	-0.0554	0.7812

Tabelle : 30c

SPEZIELLE TRANSFORMATION DER FAKTORLADUNGEN

UNTERSUCHUNG:
ANZ.D.MERKMALE= 26
ANZ.D. FAKTOREN= 11
STICHPROBENUMFANG= 28

MATRIX DER FAKTORLADUNGEN=

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	KOMM	RANG
1	0.9620	-0.0000	0.0000	0.0000	-0.0000	0.0000	0.0000	-0.0000	-0.0000	-0.0000	-0.0000	0.9254	-
2	-0.7414	-0.1838	-0.0863	-0.1531	0.2007	-0.1313	0.2930	-0.4450	-0.2164	0.0136	-0.0019	1.0031	4
3	0.9327	-0.2115	-0.0674	-0.2136	-0.0512	-0.0194	0.0954	-0.0738	0.1710	-0.0169	-0.0917	1.0210	2
4	0.9382	-0.0254	0.0063	-0.0501	-0.1389	0.0585	-0.0077	0.1897	0.2169	-0.0194	-0.0515	0.9999	1
5	0.4740	-0.2625	0.5287	-0.4274	-0.1442	-0.1014	-0.0469	-0.0029	0.2617	0.1019	0.0903	0.8852	25
6	-0.5910	-0.4820	0.2129	-0.0704	-0.1326	-0.0274	-0.0003	-0.1659	-0.2775	-0.2501	0.0446	0.8194	21
7	0.7049	0.2163	-0.1162	-0.0299	0.2440	0.1753	-0.2769	-0.0172	0.1044	0.3340	0.0865	0.8561	8
8	-0.5485	-0.0793	0.4305	0.3367	0.3017	-0.0290	-0.1809	-0.0089	-0.0341	-0.0498	0.2041	0.8013	23
9	0.6369	0.1535	-0.1479	-0.3672	0.4770	0.1391	-0.0262	0.2281	0.0078	-0.1424	0.0651	0.9101	15
10	-0.7293	-0.1692	0.4217	0.2766	-0.0794	-0.0415	-0.1407	-0.0487	-0.2142	0.0171	-0.1800	0.9254	5
11	-0.6409	-0.3637	0.5255	0.1289	0.0080	0.0710	-0.0216	-0.2037	-0.1579	-0.0053	-0.0822	0.9426	14
12	-0.6136	-0.4253	0.4647	0.3130	0.0207	-0.0705	-0.1542	-0.0630	-0.1502	-0.0688	-0.2293	0.9861	17
13	-0.5994	-0.1237	0.3632	0.1092	-0.3332	0.2665	0.3561	0.0773	-0.1124	0.0477	0.1886	0.8892	19
14	0.5496	0.2090	0.4329	0.1266	0.3159	0.0500	0.2761	0.2558	0.0752	0.0128	-0.0422	0.8007	22
15	0.7690	-0.1656	-0.5161	0.2340	-0.1199	-0.0272	-0.1301	-0.0140	0.0081	-0.0464	0.1301	1.0000	3
16	0.5244	0.6945	0.0612	0.1284	-0.2275	0.1760	-0.0535	-0.1317	0.1079	-0.2144	0.0021	0.8669	24
17	0.6426	-0.3030	-0.3009	-0.0178	-0.0361	0.1589	-0.1949	0.1055	0.4742	0.0416	0.0079	0.9053	13
18	0.5953	0.6570	-0.0436	-0.0435	0.1123	-0.0633	-0.0688	-0.1073	0.3463	-0.0865	-0.0421	0.9527	20
19	0.6019	0.5142	-0.0359	-0.1594	-0.1912	0.0757	-0.1569	0.0739	-0.0471	-0.0033	0.1213	0.8454	11
20	0.6076	0.5951	0.6004	-0.0411	0.0194	0.2651	-0.2106	0.0664	0.0183	-0.0193	0.0043	0.9516	18
21	0.6223	0.5016	-0.0605	0.2920	-0.0757	-0.2199	0.1443	-0.0753	0.0054	0.2381	0.0300	0.8733	16
22	0.6055	-0.2521	-0.1517	0.4445	0.2467	0.2770	0.1672	-0.0531	0.2357	-0.0950	0.0947	0.9900	10
23	0.6940	-0.1626	-0.2420	0.1241	-0.0559	0.3330	-0.0434	0.0743	-0.0326	0.1412	0.0224	0.7254	9
24	-0.6665	0.0436	0.0130	0.1386	-0.0970	0.1019	0.1911	-0.0615	-0.0406	-0.0191	-0.2290	0.5958	12
25	-0.7105	-0.1320	-0.2724	0.3240	-0.0621	-0.4077	0.0719	0.1403	-0.0858	-0.0321	-0.0436	0.9125	7
26	-0.7272	-0.0384	-0.2437	-0.0715	0.0322	0.3826	-0.0159	-0.1106	-0.0520	0.0967	-0.1500	0.7812	6

Tabelle 31: Ergebnisse der Validitätsprüfung

Lfd Nr	Test - Bezeichnung	Validität 1: Fechtspezifik r t c	Ladung im Zielgrößenfakt	Validität 2: Merkmalsdominante(n) Merkmalsstruktur	r t c [1] speziell	allgemein
1	Wettkampfleistung	1000	0,9545	1. Bewegungsschnelligkeit	1. 900	738/721
	Testbatterie:			2. Kraft	2. 761	650
	1 Wettkampfleistung 1000	ausge- [2]		3. Reaktionsvermögen	4. 708	468
	2 PARANG 902	zeichnet		4. Geschicklichkeit	5. 684	433
	3 Angriffsvermögen 900			5. Gewandtheit	9. 632	678
	4 Kraft I 761			6. Leistungsbereitschaft	7. 662	—
	5 Schlagball 738			7. intellekt. F.u.F.	10. 612	—
	6 Weitsprung m. Anl. 721			8. Ausdauer	—	599
	7 Paradevermögen 708			9. Beweglichkeit	—	218
2	PARANG - Vermögen	0,902	0,9885	1. Bewegungsschnelligk.	1. 909	724/700
	Testbatterie:			2. Reaktionsvermögen	2. 882	546
	1 PARANG - Vermögen 1000	ausge-		3. Kraft	3. 781	695
	2 Angriffsvermögen 909	zeichnet		4. Geschicklichkeit	4. 722	358
	3 Wettkampfleistung 902			5. Gewandtheit	8. 665	679
	4 Paradevermögen 882			6. Ausdauer	—	631
	5 Kraft I 781			7. Leistungsbereitschaft	10. 626	—
	6 Medizinballstoß 763			8. intellekt. F.u.F.	11. 612	—
	7 Schlagballweitwurf 724			9. Beweglichkeit	—	237
	8 Klingentechnik 722					
	9 Weitsprung m. Anl. 700					
3	Angriffsvermögen	0.900	0,9311	1. Bewegungsschnelligk.	1. 1000	730/595
	Testbatterie			2. Reaktionsvermögen	2. 900	602
	1. Angriffsvermögen 1000	ausge-		3. Geschicklichkeit	3. 765	410
	2. PARANG - Vermögen 909	zeichnet		4. Kraft	5. 663	612
	3. Wettkampfleistung 900			5. Gewandheit	12. 537	633
	4. Klingentechnik 765			6. Ausdauer	—	624
	5. Medizinballstoß 732			7. Leistungsbereitschaft	10. 577	—
	6. Schlagball 730			8. intellekt.	11. 539	—
	7. Kraft I 663			9. Beweglichkeit	—	420
4	Kraft - Vielseitigkeit I	0.761	0,9290	1. Kraft	1. 1000	917
	Testbatterie			2. Gewandtheit	6. 736	850
	1. Kraft I 1000	annehm-		3. Beweg. Schnelligk.	8. 663	620/750
	2. Kraft II 917	bar		4. Reaktionsvermög.	5. 741	213
	3. Schnellkraft 872			5. Geschicklichkeit	7. 692	308
	4. Trompoline K. 850			6. Leistungsbereitsch.	9. 578	—
	5. Klimmzüge 827			7. Beweglichkeit	—	535
	6. Kniebeugen 30 825			8. Ausdauer	—	594
	7. 60 m Lauf 816			9. intell. F.u.F.	12. 513	—

[1] aus rationellen Gründen schreiben wir ab hier den r t c - Wert ohne Null und Komma

[2] Wertung des r t c nach Barrow, Mc GEE 1964

[3] Die Dominanten - r t c sind entweder identisch mit dem r t c - Wert des Testes, der von uns als Repräsentant dieser Leistungskomponente ausgewählt wurde oder grob aus den Verhältnissen in der Testbatterie geschätzt.

lfd. Nr	Test-Bezeichnung	Validität 1: Fachtspezifik r t c	Ladung im Zielgrößen-Faktor	Validität 2: Merkmalsdominante (n) Merkmalsstruktur	r t c speziell	r t c allgemein
5.	Schlagballweitwurf	0.738	0.7641	1. Bewegungsschnelligk.	2. 730	1000
	Testbatterie:			2. Gewandtheit	3. 666	480
	1. Schlagballweitwurf 1000	annehm-		3. Geschicklichkeit	4. 663	180
	2. Wettkampfleistung 738	bar		4. Kraft	5. 620	514
	3. Medizinballstoß 734			5. Reaktionsvermögen	6. 585	013
	4. Angriffsvermögen 730			6. Ausdauer	—	532
	5. PARANG 724			7. intell. F.u.F.	10. 385	—
	6. Beinstreck-Max. 708			8. Leistungsbereitschaft	11. 375	—
	7. Armstreck-Max. 680			9. Beweglichkeit	—	067
	8. Klingentechnik 663					
6.	Weitsprung m. Anlauf	0.721	0.7475	1. Bewegungsschnelligk.	7. 595	1000
	Testbatterie:			2. Kraft	2. 750	663
	1. Weitsprung m. Anl. 1000	annehm-		3. Reaktionsvermögen	3. 664	283
	2. " o.d. Std. 802	bar		4. Geschicklichkeit	5. 610	333
	3. Kraft I 750			5. Gewandtheit	9. 582	599
	4. Paradevermögen 664			6. intell. F.u.F.	8. 588	—
	5. Kraft II 663			7. Leistungsbereitsch.	10. 392	—
	6. Klappmesser 10 655			8. Ausdauer	—	386
	7. Liegestütze ∞ 651			9. Beweglichkeit	—	342
	8. Kniebeugen 30 645					
	9. Medizinballstoß 624					
7.	Paradevermögen	0.708	0.8152	1. Reaktionsvermögen	1. 1.000	360
	Testbatterie			2. Bewegungsschnelligk.	2. 900	558/664
	1. Paradevermögen 1000	annehm-		3. Kraft	3. 741	633
	2. PARANG " 882	bar		4. Gewandtheit	6. 625	502
	3. Kraftvielseitigk. I " 741			5. intellekluelle F.u.F.	7. 586	—
	4. Wettkampfleist. " 708			6. Leistungsbereitsch.	9. 544	—
	6. Weitspr. m. Anl. " 664			7. Geschicklichkeit	10. 513	223
				8. Ausdauer	—	499
				9. Beweglichkeit	—	326
8.	Kniebeugen	0.690	0.2950	1. Kraft	1. 825	787
	Testbatterie:			2. Gewandtheit	5. 684	736
	1. Kniebeugen 30 1.000	froglich	0.7183	3. Reaktionsvermögen	4. 689	291
	2. Kraft I 825		im Kraft-	4. Bewegungsschnelligk.	9. 530	479/424
	3. Kraft II 787		faktor	5. Geschicklichkeit	7. 624	426
	4 Liegestütze 10 768			6. intell. F.u.F.	8. 534	—
	5. " ∞ 762			7. Beweglichkeit	—	518
	6. Schnellkraft 762			8. Leistungsbereitsch.	11. 456	—
	7. Trompoline K. 736			9. Ausdauer	—	452
	8. Klappmesser 720					
9.	Klingentechnik	0.684	0.8531	1. Geschicklichkeit	1. 1000	409
	Testbatterie	froglich		2. Gewandtheit	2. 819	640
	1. Klingentechnik " 1.000			3. Bewegungsschnelligk	3. 765	663/610
	2. Fecht-Technik " 904			4. Kraft	5. 692	726
	3. spez. Koordin. " 819			5. Reaktionsvermögen	8. 513	059
	4. Angriffsverm. " 765			6. Ausdauer	—	564
	5. 10 m Sprint " 730			7. Leistungsbereitsch.	9. 426	—
	6. Kraftvielseitigk. " 726			8. intell. F.u.F.	10. 417	—
	7. PARANG-Verm. " 722			9. Beweglichkeit	—	282

Lfd. Nr	Test-Bezeichnung	Validität 1: Fechtspezifik rtc	Ladung im Zielgröß.-Faktor	Validität 2: Merkmalsdominante (n) Merkmalsstruktur	rtc speziell	rtc allgemein
10.	Trampoline - Kür	0.678	0.6331	1. Gewandtheit	633	1000
	Testbatterie :			2. Kraft	850	772
	1. Kraftvielseitigkeit I 786	fraglich		3. Bewegungsschnelligk.	633	480/599
	5. 10 m - Sprint 759			4. Geschicklichkeit	640	452
	11. PARANG - Vermög. 679			5. Leistungsbereitsch.	631	—
	12. Wettkampfleist. 678			6. Reaktion	582	308
	13. Kopfstand 654			7. Ausdauer	—	534
	14. Kasten - Bummer. 646			8. Beweglichkeit	—	514
				9. Intell. F. u. F.	451	—
11.	Leistungsbereitschaft	0.662	0.3146	1. Leistungsbereitsch.	1000	
	Testbatterie					
	1. Wettkampfleist. 662	fraglich				
	2. Klimmzüge 10 642					
	3. Trampoline - Kür 631					
	4. PARANG - Vermög. 626					
	5. Klimmzüge ∞ 611					
12.	Armstreck - Maximalkraft	0.661	0.6383	1. Maximalkraft d. Arm	1000	—
	Testbatterie			2. Bewegungsschnelligk.	633	536
	1. Beinstreck-Maxikr. 687	fraglich		3 Geschicklichkeit	538	183
	2. Schlagballweitwurf 680			4. Kraft	489	389
	3. Wettkampfleist. 661			5. Reaktionsvermögen	482	127
	4. Medizinballstoß 684			6. Intell. F. u. F.	—	402
	5/6. Angriffs-u. PARANG 633			7. Ausdauer	—	391
				8. Leistungsbereitsch.	—	390
				9 Gewandtheit	384	—
				10. Beweglichkeit	—	176
13.	Beinstreck - Maximalkraft	0.656	0.7028	1. Maximalkraft d. Beine	1000	—
	Testbatterie			2. Bewegungsschnelligk.	661	708/61
	1. Schlagballweitw. 708	fraglich		3. Kraft	598	459
	2. Weitspr. o.d. Stand 704			4. Geschicklichkeit	562	177
	3. PARANG 697			5. Intell. F. u. F.	487	—
	4. Armstreck Max. 687			6. Gewandtheit	454	464
	5. Angriffsvermög. 661			7. Ausdauer	—	391
	6 Wettkampfleist. 656			8. Leistungsbereitsch.	344	—
				9. Reaktion	—	186
				10. Beweglichkeit	—	46
14.	Kraftvielseitigkeit	0.650		1. Kraft	917	1000
	Testbatterie			2. Gewandtheit	696	772
	1. Kraftvielseitigk. I 917	fraglich		3. Geschicklichkeit	726	434
	2. Schnellkraftvielseitigk. 803			4. Bewegungsschnelligk.	612	514/663
	3. Kniebeugen 30 787			5. Reaktion	633	293
	7. Klappmesser 759			6. Ausdauer	—	528
	8. Klimmzüge ∞ 745			7. Beweglichkeit	—	519
	12. Liegestütze 10 714			8. Leistungsbereitsch.	463	—
				9. Intellekt F. u. F.	436	—

Lfd. Nr.	Test-Bezeichnung	Validität 1: Fechtspezifik		Validität 2: Merkmalsdominante (n)	rtc	
		rtc	Ladung im Zielgrößen-Faktor	Merkmalsstruktur	speziell	allgemein
15.	10 m - Sprint	0.643	0.6746	1. Bewegungsschn	579	476 / 713
	Testbatterie	fraglich		2.	790	759
	1. 60 m - Lauf 867			3. Kraft	786	699
	2. spez. Koordinat. 790			4. Geschicklichkeit	730	466
	3. Kraftvielseitigk. 774			5. Reaktion	654	160
	4. Schnellkr. vielseitigk. 766			6. Beweglichkeit	—	485
	9. Weitspr. mit Anlauf 713			7. Leistungsbereitsch.	483	—
	10. Kasten - Bummer. 707			8. Ausdauer	—	482
				9. Intell. F. u. F.	356	—
16.	Spezieller Koordinat. verm.	0.632	0.6553	1. Gewandtheit	1000	552
	Testbatterie	fraglich		2. Geschicklichkeit	819	335
	1. spez. Kli. - Beintechn.			3. Bewegungsschnelligk	573	666 / 582
	u. Koordinat. (Kz) 887			4. Kraft	736	696
	2. Klingentechnik 819			5. Reaktion	625	35
	3. 10 m - Sprint 790			6. Ausdauer	—	499
	4. Kraftvielseitigk. I 736			7. Leistungsbereitsch.	403	—
				8. Beweglichkeit	—	395
				9. intell. F. u. F.	386	—
17.	Medizinballstoß	0.624	0.7676	1. Bewegungsschnell.	732	734 / 624
	Testbatterie	fraglich		2. Geschicklichkeit	635	205
	1. PARANG 763			3. Reaktion	628	370
	2. Schlagball 734			4. Kraft	563	547
	3. Angriffsverm. 732			5. Gewandtheit	568	311
	4. Weitspr. i.d. Sld. 715			6. Ausdauer	—	509
	5. Klingentechnik 654			7. intell. F. u. F.	409	—
	6. Beinstreck - Max. 635			8. Leistungsbereitsch.	309	—
				9. Beweglichkeit	—	59
18.	Barth - Reaktion - Kz	0.621	0.5148	1. Barth - Reaktion	1000	230
	Testbatterie	fraglich		2. Geschicklichkeit	719	451
	1. Klingentechnik 719			3. Gewandtheit	648	362
	2. Fecht - Technik 656			4. Bewegungsschnell.	595	431 / 594
	3. spez. Koordination 648			5. Ausdauer	—	509
	4. Klappmesser 10 556			6. Kraft	456	459
	5. Liegestütze ∞ 538			7. intell. F. - F.	417	—
	6. Kniebeugen 30 532			8. Leistungsbereitsch.	363	—
	7. 800 m - Lauf 509			9. Beweglichkeit	—	135
19.	spezielle Kenntnisse	0.612	0.3084			
	Testbatterie	fraglich				
	1. PARANG 626					
	2. Wettkampfleist. 612					

Lfd Nr.	Test-Bezeichnung	Validität 1 Fechtspezifik rtc	Ladung im Zielgrößen-Faktor	Validität 2 Merkmalsdominante (n) Merkmalsstruktur	rtc speziell	rtc allgemein
20.	800 m - Lauf	0.599	0.2477	1. Ausdauer		1000
	Testbatterie	nein		2. Bewegungsschnelligk.	624	532 / 386
	1. 800 m - Lauf 1000			3. Leistungsbereitsch.	585	—
	2. PARANG 631			4. Geschicklichkeit	564	389
	3. Angriffsvermögen 624			5. Gewandtheit	499	534
				6. Kraft	534	528
				7. Reaktion	499	423
				8. intell. F. u. F.	229	—
				9 Beweglichkeit	—	161
21.	Fecht - Technik	0.594	0.5449	1. Geschicklichkeit	904	418
	Testbatterie	nein		2. Gewandtheit	887	584
	1. Fecht - Technik 1000			3. Kraft	733	764
	2. Klingen - Technik 904			4. Bewegungsschnelligk	591	546 / 617
	3. spez. Koordination 887			5. Ausdauer	—	458
	4. Beintechnik 857			6. Reaktion	478	122
	5. 10 m - Sprint 769			7. Beweglichkeit	—	438
	6. Kraft I 764			8. intell. F. u. F.	418	—
	7. Schnellkraft 747			9. Leistungsbereitsch.	330	—
	8. Kraft I 737					
22.	Prellballslalom	0.586	0.5616	1. Ballgeschicklk. - / Reaktion Schnelligk.	—	1000
	Testbatterie	nein		2. Gewandtheit	615	—
	1. Prellballslalom 1000			3. Bewegungsschnelligk	579	610 / 603
	2. Fußballjonglerie 685			4. Geschicklichkeit	600	607
	3. spez. Koordination 615			5. Ausdauer	—	543
	4. Schlagballweitwurf 610			6. Kraft	507	—
	5. Zielwurf m. T.ball 607			7. Reaktion	409	109
	6. Klingentechnik 600			8. Leistungsbereitsch.	385	—
	7. Barth - Reakt. 598			9. intell. F. u. F.	310	—
23.	Klimmzüge ∞	0.580	0.2645	1. Klimmzug - Kraft	—	1000
	Testbatterie	nein		2. Gewandtheit	606	786
	1. Klimmzüge ∞ 1000			3. Kraft	827	745
	2. Klimmzüge 10 962			4. Bewegungsschnelligk.	455	400 / 521
	3. Kraft I 827			5. Beweglichkeit	—	650
	4. Schnellkraftviels. 805			6. Leistungsbereitsch.	611	—
	5. Trampolinekür 786			7. Reaktion	525	73
	6. Kraft I 745			8. Geschicklichkeit	495	355
	7. Klappmesser 719			9. Ausdauer	—	393
				10. intell. F. u. F.	372	—
24.	Klappmesser	0.575	0.2278	1. Rumpfkraft	—	1000
	Testbatterie	nein		2. Kraft	799	750
	1. Klappmesser 10 1000			3. Gewandtheit	658	733
	2. Liegestütze 10 804			4. Bewegungsschnell.	497	352 / 655
	3. Kraft I 799			5. Geschicklichkeit	654	524
	4. Schnellkraft 782			6. Reaktion	575	195
	5. Kasten Bummer. 774			7. Beweglichkeit	—	557
	6. 10 m. Sprint 774			8. Leistungsbereitsch.	506	—
	7. Liegestütze ∞ 750			9. Ausdauer	—	335

Lfd Nr	Test-Bezeichnung	Validität 1 : Fechtspezifik rtc	Ladung im Zielgröß.-Faktor	Validität 2 Merkmalsdominante (n) Merkmalsstruktur	rtc speziell	rtc allgemein
25	Liegestütze ∞	0.563	0.1903	1. Armstreck max. And.		1000
	Testbatterie	nein		2. Kraft	721	638
	1. Liegestütze ∞ 1000			3. Reaktion	683	170
	2. Liegestütze 10 783			4. Bewegungsschnelligk.	412	325 / 651
	3. Kniebeugen 30 762			5. Gewandtheit	545	613
	4. Klappmesser 10 759			6. intell. F. u. F.	542	—
	5. Kraft I 721			7. Geschicklichkeit	519	278
	6 10 m - Sprint 718			8. Beweglichkeit	—	514
	7. Paradevermögen 683			9. Ausdauer	—	442
	8. Kraft I 683			10. Leistungsbereitsch.	334	—
26. *	Weitspr. a. d. Std.	0.554	0.6715	1. Weitsprungkraft		1000
	Testbatterie	nein		2 Bewegungsschnelligk	554	508 / 802
	1. Weitspr. a. d. Std. 1000			3. Kraft	702	730
	2. " m. Anl. 802			4. intell F. u. F.	606	—
	3 Kraft I 730			5. Geschicklichkeit	601	259
	4. Medizinballstoß 715			6. Reaktion	592	250
	5. Beinstreck Max. 704			7. Gewandtheit	499	496
	6. Kraft I 702			8. Ausdauer	—	365
	7. 60 m - Lauf 673			9. Beweglichkeit		184
	8. PARANG 641			10. Leistungsbereitsch	119	—
27. *	60 m - Lauf	0.550	0.4422	1. 60m-Laufschnelligkeit		1000
	Testbatterie	nein		2. Bewegungsschnelligk.	474	432 / 758
	1. 60 m - Lauf 1000			3. Kraft	816	765
	2. 10 m - Sprint 867			4. Gewandtheit	728	680
	3. Kraft I 816			5. Geschicklichkeit	678	388
	4. Kraft I 765			6. Reaktion	616	112
	5. Weitsprung m. A. 758			7. Beweglichkeit	—	521
	6. Schnellkraft 748			8. Leistungsbereitsch.	398	—
	7. Klappmesser 746			9. Ausdauer	—	391
	8. spez. Koordinat. 728			10. intell. F. u. F.	291	—
28. *	Handstand	0.543	0.4486	Handstand Gleich-		1000
	Testbatterie	nein		gewichtsvermög.		
	(keine Teste üb. rtc = 0543)					
	2. Wettkampfleist. 543					
	3. PARANG - V. 512					
	4. Paradevermög. 494					
	5 Trompoline Kür 468					
23 *	Klimmzüge 10	0.540	—	1. Armbeuge max. Kraft		1000
	Testbatterie	nein		2. Kraft	794	722
	1. Klimmzüge 10			3. Gewandtheit	603	719
	2. Klimmzüge ∞			4. Beweglichkeit	—	664
	3. Kraft I			5. Leistungsbereitsch.	642	—
	4. Schnellkraft			6. Bewegungsschnell.	409	381 / 453
	5. Klappmesser			7. Geschicklichkeit	500	797
	6. Kraft I			8 Reaktion	490	029
	7. Trompoline Kür			9. Ausdauer	—	418

Lfd Nr.	Test-Bezeichnung	Validität 1: Fechtspezifik rtc	Ladung im Zielgrößen-Faktor	Validität 2: Merkmalsdominante (n) Merkmalsstruktur	rtc speziell	rtc allgemein
30	Schnellkraftvielseitigk.	0.534	0.5350	1. Schnellkraftvielseitigk.		1000
*	Testbatterie	nein		2. Kraft	872	803
	1. Schnellkraft 1000			3. Gewandtheit	698	780
	2. Kraft I 872			4. Bewegungsschnelligk.	465	388/511
	3. Klimmzüge ∞ 805			5. Beweglichkeit	—	663
	4. Kraft II 803			6. Geschicklichkeit	608	489
	5. Klappmesser 782			7. Reaktion	540	102
	6. Trampoline-Kür 780			8. Leistungsbereitsch.	498	—
	7. Klimmzüge 10 772			9. Ausdauer	—	370
	8 10 m - Sprint 766			10. intell. F. u. F.	314	—
31.	Kasten - Durchlauf	0.528	0.5150	1. Rumpfgewandtheit		1000
	Testbatterie	nein		2. Gewandtheit	679	—
	1. Kasten-Durchlauf 1000			3. Geschicklichkeit	673	—
	2. spez. Koordination 679			4. Bewegungsschnelligk.	646	—
	3. Fecht-Technik 678			5. Kraft	457	—
	4. Klingentechnik 673			6. intell. F. u. F.	421	—
	5. Angriffsvermög. 646			7. Reaktion	405	162
				8. Ausdauer	—	292
				9. Leistungsbereitsch.	221	—
32.	Liegestütze 10	0.506	0.0381	1. Armstreck-Schnellkraft		1000
*	Testbatterie	nein		2. Kraft	457	714
	1. Liegestütze 10 1000			3. Gewandtheit	528	705
	2. Klappmesser 10 804			4. Bewegungsschnell.	350	519/349
	3. Liegestütze ∞ 783			5. Reaktion	610	097
	4. Kraft I 770			6. Beweglichkeit	—	610
	5. Kniebeugen 30 768			7. Geschicklichk.	467	213
	6. Schnellkraft 750			8. intell. F. u. F.	398	—
	7. Kraft II 714			9. Leistungsbereitsch.	378	—
	8. Trampoline-Kür 705			10. Ausdauer	—	275
33.	Stangenklettern	0.492	0.4446	1. Armzug-Beinstreckkraft		1000
*	Testbatterie	nein		2. Bewegungsschnelligk.	382	290/508
	1. Stangenklettern 1000			3. Beweglichkeit	—	538
	2. Klappmesser 754			4. Gewandtheit	479	530
	3. Liegestütze 10 634			5. Kraft	616	505
	4. Kraft I 616			6. Reaktion	480	193
	5. Klimmzüge 10 607			7. Geschicklichkeit	474	294
	6. " ∞ 590			8. Leistungsbereitsch.	457	—
	7. Schnellkraft 584			9. intell. F. u. F.	205	—
	8. Kniebeugen 30 569			10. Ausdauer	—	101
34.	Kasten-Bummerang	0.481	0.4814	1. Schnellkraftvielseitigk.		1000
*	Testbatterie	nein		2. Beweglichkeit	—	727
	1. Klappmesser 774			3. Bewegungsschnelligk.	394	264/515
	2. Schnellkraft 765			4. Kraft	701	650
	3. Spagat 727			5. Gewandtheit	620	646
	4. 10 m - Sprint 707			6. Leistungsbereitsch.	577	—
	5. Kraft 701			7. Geschicklichkeit	516	515
	6. Kniebeugen 683			8. Reaktion	459	213
	7. 60 m - Lauf 675			9. Ausdauer	—	416

lfd Nr.	Test-Bezeichnung	Validität 1: Fechtspezifik		Validität 2: Merkmalsdominante (n)	rtc	
		rtc	Ladung im Zielgröß.-Faktor	Merkmalsstruktur	speziell	allgemein
35.	allgemeine Reaktion (Kz)	0.468	0.0810	allgemeine Reaktion		1 000
	Testbatterie	nein				
	1. allg. Reaktion (rec) 752					
	2. opt. gleich (Kz) 740					
	3. opt. entgeg. (sec) 740					
	4. taktil entg. (Kz) 729					
	5. opt. gleich (sec) 710					
	6. taktil gleich (sec) 671					
	7. " entg. (sec) 650					
	8. " gleich (Kz) 630					
36.	Beinheben u. -senken 10	0.462	0.0566 *)	Rumpfschnellkraft		1 000
	1. Beinheben 1000	nein				
	2. Schnellkraft 868					
	3. Klappmesser 659					
	4. Liegestütze 10 635					
	5. Handstand 608					
37.	Aufr. d. O. Körp. a. d. Bauchl.	0.450	0.1840 *)	Rumpfschnellkraft		1 000
	Testbatterie	nein				
	1. Aufr. d. O. Körp. a. d. B. 1000					
	2. Schnellkraft 717					
	3. Klappmesser 607					
38.	Zielwurf	0.433	0.2422	Tennisballwurfgeschl.		1 000
		nein				
	keine Batterie vorhand.					
39.	allg. Reaktion (sec)	0.421	0.0495	allgemeine Reaktion		1 000
	Testbatterie	nein				
	1. allg. Reaktion (sec) 1000					
	2. allg. Reaktion (Kz) 762					
	3. Angriffsvermög. 555					
	4. PARANG " 480					
	5. Handjonglerie 414					

Lfd Nr.	Test-Bezeichnung	Validität 1: Fechtspezifik rtc	Ladung im Zielgröß.-Faktor	Validität 2: Merkmalsdominante (n) Merkmalsstruktur	rtc speziell	rtc allgemein
40	Brintechnik	0.399	0.3908	1.Beingeschicklichkeit		1000
	Testbatterie	nein		2. Geschicklichkeit	716	284
	1. Brintechnik 1000			3. Gewandtheit	617	356
	2. Fechttechnik 857			4. Kraft	492	576
	3. Klingentechnik 716			5. Bewegungsschnelligk.	420	521/426
	4. spez. Koordinat. 617			6. intell. F.u.F.	407	407
	5. Kraft I 576			7. Beweglichkeit	—	347
	6. Schnellkraft 545			8. Reaktion	269	150
	7. Kniebeugen 30 545			9. Ausdauer	—	245
				10. Leistungsbereitsch.	133	—
41	Fußballslalom	0.353	0.3907 *)	1. Fußballgeschicklichk.		1.000
	Testbatterie	nein		2. Gewandtheit	606	247
	1. Fußballslalom 1.000			3. Geschicklichkeit	523	319
	2. Fecht-Technik 609			4. Bewegungsschnellig.	417	521/229
	3. spez. Koordination 606			5. Kraft	472	507
	4. Schnellkraft 535			6. Reaktion	484	029
	5. Kraft I 507			7. Ausdauer	—	438
	6. PARANG 501			8. Leistungsbereitsch.	—	266
	7. 10 m - Sprint 484			9. intell. F. u. F.	—	245
				10. Beweglichkeit	—	238
42	Fußballjonglerie	0.321	0.7218 *)	1. Ballgeschickl./Reaktion		1.000
	Testbatterie	nein		2. Bewegungsschnelligk.	320	523/349
	(keine)			3. Reaktion	394	445
	nächste Teste:			4. Kraft	336	360
	1. Medizinballstoß 550			5. Geschicklichkeit	292	271
	2. Schlagball 523			6. Gewandtheit	264	24
	3. Handjonglerie 488			7. Ausdauer	—	237
	4. Fußballslalom 458			8. Leistungsbereitsch.	095	—
				9. intell. F.u.F.	058	—
				10. Beweglichkeit	—	50
43	Kopfstand	0.308	0.1602 *)	1. Kraft		800
	Testbatterie	nein		2. Beweglichkeit	—	667
	1. Kopfstand 1.000			3. Gewandtheit	451	654
	2. Klimmzüge ∞ 700			4. Kraft	568	530
	3. Schnellkraft 687			5. Geschicklichkeit	400	260
	4. Spagat 667			6. Bewegungsschnelligk.	235	084/318
	5. Trampoline Kür 654			7. Leistungsbereitsch.	393	—
	6. Liegestütze 10 633			8. Reaktion	314	76
	7. Klimmzüge 10 613			9. intell. F.u.F.	243	—
				10. Ausdauer	—	222
44	Aufrichten d. Oberkörpers aus der Rückenlage	0.281	0.2006	Rückenschnellkraft		1.000
	Testbatterie	nein				
	keine					

lfd Nr.	Test-Bezeichnung	Validität 1: Fechtspezifik		Validität 2: Merkmalsdominante (n)	rtc	
		rtc	Ladung im Zielgröß-Faktor	Merkmalsstruktur	speziell	allgemein
45	2 Bälle gegen die Wand	0.299	0.2229			
	Testbatterie	nein		Die einzelnen		
	keine			Jonglerie-Tests		
				wurden nicht		
				validiert,		
	nächster Test:			sondern nur		
	2. Trampoline-Kür 602			die Jonglerie		
				Testbatterie		
46	Handjonglerie	0.272	0.2683	1. Tennisballreaktion-gesch.		1000
	Testbatterie	nein		2. Reaktion	422	358
	1. Handjonglerie 1000			3. Bewegungsschnelligk.	288	137/447
	2. 2 Bälle re. Hand 958			4. Leistungsbereitsch.	414	—
	3. 3 • Sternwurf 814			5. Kraft	385	327
	4. 2 • g.d.Wand 792			6. Gewandtheit	257	327
	5. 3 • Kaskad 756			7. Geschicklichkeit	271	322
	6. Fecht-Technik 609			8. Beweglichkeit	—	270
				9. Ausdauer	—	234
				10. intell. F.u.F.	042	—
47	Seitspagat	0.218	0.0072	1. Spreizfähigk. d. Beine		1000
	Testbatterie	nein		2. Kraft	535	519
	1. Spagat 1000			3. Gewandtheit	395	514
	2. Kasten-Bumm. 727			4. Bewegungsschnellig.	115	067/342
	3. Kopfstand 667			5. Leistungsbereitsch.	331	—
	4. Klimmzüge 10 664			6. Reaktion	326	099
	5. Schnellkraft 663			7. Geschicklichk.	282	142
	6. Klimmzüge ∞ 650			8. intell. F.u.F.	281	—
	7. Liegestütze 10 610			9. Ausdauer	—	161
	8. Klappmesser 557			10. Beweglk. d. Arme	—	230
48	Ausschullern	0.081	0.1925	Beweglichkeit der		
	Testbatterie	nein		Arme im Schullergel.		
	keine					

Tabelle 32: Ergebnisse der Reliabilitäts- und Objektivitätsprüfung

Lauf-Nr. der Gruppe	Te-Nr. in der Gr.	Persönlichkeits-Merkmal	r_{tt}	Wertung nach Stemmler Irrtumswahrscheinlichkeit(%)	Wertung in Anlehnung an Lienert für Gruppenvergleich	Wertung nach Borrow Mc Gee für individ. Differenzierung
1.		BEWEGLICHKEIT				
	1	Spagat	0,923	0,01	sehr gut	sehr gut
	2	Ausschultern	0,951	0.01	ausgezeichn.	ausgezeichn.
2.		KRAFT				
	1	Aufricht. d. Oberkörpers(R)	0.670	1.00	ausreichend	schwach
	2	Aufricht. d. Oberkörpers(B)	0.625	5.00	ausreichend	schwach
	3	Beinheben an d. Sprossenw.	0.361	—	—	—
	4	Kloppmesser 10	0.765	0.01	befriedigend	schwach
	5	Liegestütze 10	0.962	0.01	ausgezeichn.	ausgezeichn.
	6	Kniebeugen 30	0.814	0.01	gut	annehmbar
	7	Weitsprung aus dem Std.	0.880	0.01	gut	annehmbar
	8	Schnellkraftvielseitigkeit	0.965	0.01	ausgezeichn.	ausgezeichn.
	9	Klimmzüge 10	0.800	0.01	gut	annehmbar
	10	Klimmzüge ∞	0.976	0.01	ausgezeichn.	ausgezeichn.
	11	Beinstreck-Maximalk.	0.989	0.01	ausgezeichn.	ausgezeichn.
	12	Armstreck-Maximalk.	0.927	0.01	sehr gut	sehr gut
	13	Liegestütze ∞	0.976	0.01	ausgezeichn.	ausgezeichn.
	14	Kraft I	0.962	0.01	"	"
	15	Kraft II	0.950	0.01	"	"
	16	Stangenklettern	0.781	0.01	befriedigend	schwach
	17	Kniebeugen 15	0.902	0.01	sehr gut	sehr gut
3.		GESCHICKLICHKEIT				
	1	Zielwurf	0.388	—	—	—
	2	Klingentechnik	0.886	0,01	gut	annehmbar
	3	Beintechnik	0.879	0.01	gut	annehmbar
4.		GEWANDTHEIT				
	1	Trampoline-Kür	0.887	0.01	gut	annehmbar
	2	spezielle Koordination	0.957	0.01	ausgezeichn.	ausgezeichn.

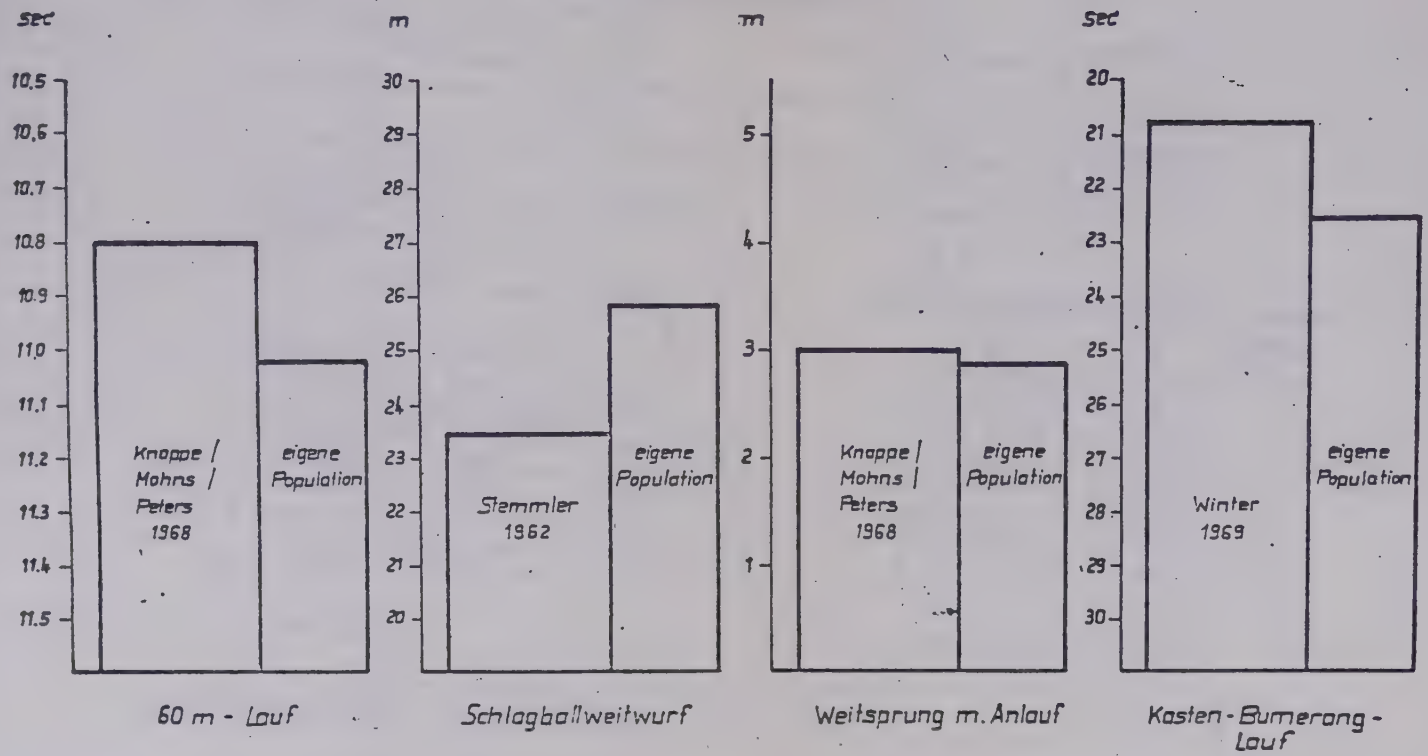
Lauf-Nr. der Gruppe	Te-Nr. in d. Gr.	Persönlichkeits-Merkmal	r_{tt}	Wertung		
				nach Stemmler	in Anlehnung an Lienert	nach Barrow Mc Gee
				Irrtumswahrscheinlichk. (%)	für Gruppenvergleich	für individ. Differenzierung
5.		REAKTIONSVERMÖGEN				
	1	allgem. Reaktion sec	0.622	5.00	ausreichend	schwach
	2	" " KZ	0.769	0.27	befriedigend	schwach
	3	Parodevermögen	0.938	0.01	sehr gut	sehr gut
	4	optisch gleich sec	0.284	—	—	—
	5	" " KZ	0.352	—	—	—
	6	" " Fehler	0.163	—	—	—
	7	optisch entgeg. sec	0.311	—	—	—
	8	" " KZ	0.416	—	—	—
	9	" " Fehler	0.656	1.00	ausreichend	schwach
	10	taktil gleich sec	0.156	—	—	—
	11	" " KZ	0.305	—	—	—
	12	" " Fehler	0.151	—	—	—
	13	taktil entgeg. sec	0.810	0.01	gut	annehmbar
	14	" " KZ	0.659	1.00	befriedigend	schwach
	15	" " Fehler	0.483	—	—	—
	16	allg. Reaktion Fehler	0.637	1.00	ausreichend	schwach
6.		BEWEGUNGSSCHNELLIGK.				
	1	10 m - Sprint	0.853	0.01	gut	annehmbar
	2	60 m - Lauf	0.962	0.01	ausgezeichn.	ausgezeichn.
	3	Weitsprung m. Anlauf	0.946	0.01	sehr gut	sehr gut
7.		AUSDAUER				
	1	800 m - Lauf	0.886	0.01	gut	annehmbar
8.		GLEICHGEW. VERMÖGEN				
	1	Handstand	0.971	0.01	ausgezeichn.	ausgezeichn.
9.		BARTH - Reaktion				
	1	Barth - Reaktion KZ	0.796	0.27	befriedigend	schlecht

Lauf-Nr. der Gruppe	Te-Nr. in d. Gr.	Persönlichkeits-Merkmal	r_{tt}	Wertung: nach Stemmler, Irrtumswahrscheinlichk. (%)	Wertung: in Anlehnung an Lienert, für Gruppenvergleich	Wertung: nach Borrow Mc Gee, für individ. Differenzierung
10.		GESCHICKLICHKEIT / Reaktion				
	1	Handjonglerie	0,967	0,01	ausgezeichnet	ausgezeichnet
	2	2 Bälle gegen die Wand	0,900 u. 0,831	0,01 0,01	sehr gut gut	sehr gut annehmbar
	3	Fußballjonglerie	0,796	0,01	befriedigend	schwach
	4	2 Bälle rechte Hand	0,996	0,01	ausgezeichn.	ausgezeichnet
	5	3 • Kaskad	0,994	0,01	ausgezeichn.	ausgezeichnet
	6	3 • Sternwurf	0,717	0,27	befriedigend	schwach
11.		GESCHICKLICHKEIT / Gewandtheit				
	1	Fechttechnik	0,957	0,01	ausgezeichnet	ausgezeichnet
12.		BEWEGUNGSSCHNELLIGK. / Geschicklichk.				
	1	Schlagballweitwurf	0,990	0,01	ausgezeichnet	ausgezeichnet
	2	Medizinballstoß	0,959	0,01	ausgezeichnet	ausgezeichnet
	3	Fechtschrittgehen vorwärts	0,706	0,27	befriedigend	schwach
	4	• rückwärts	0,896	0,01	gut	annehmbar
	5	• vor-rückw.	0,731	0,27	befriedigend	schwach
13		BEWEGUNGSSCHNELLIGK. / Gewandtheit				
	1	Trampoline vorw. 15 sec	0,945	0,01	sehr gut	sehr gut
	2	• rückw. 15 sec	0,959	0,01	ausgezeichnet	ausgezeichnet
14.		BEWEGUNGSSCHNELLIGK. / Kraft				
	1	Weitsprung mit Anlauf	0,946	0,01	sehr gut	sehr gut
15.		KRAFT / GLEICHGEWICHTSVERMÖGEN				
	1	Kopfstand	0,853	0,01	gut	annehmbar
16.		SPEZIELLE SPORTLICHE LEISTUNGSFÄHIGKEIT				
	1	Wettkampfleistung	0,770	0,27	befriedigend	schwach
	2	Florett	0,814	0,01	gut	annehmbar
	3	PARANG - Vermögen	0,960	0,01	ausgezeichn.	ausgezeichnet
	4	Angriffsvermögen	0,902	0,01	sehr gut	sehr gut
17.		ALLGEMEINE SPORTLICHE LEISTUNGSFÄHIGKEIT				
	1	Prellballslalom	0,584	5,00	fraglich	—
	2	Fußballslalom	0,836	0,01	gut	annehmbar
	3	Kasten - Purzelbaum	0,721	0,27	befriedigend	schwach

T E I L III

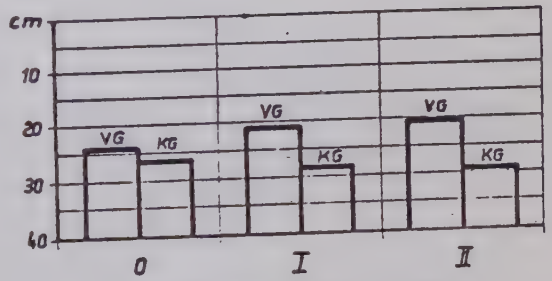
GRAPHISCHE DARSTELLUNGEN

Graf. Darstellung 2 : Stichprobenvergleiche mit Großzahluntersuchungen vor Beginn des pädagogischen Experiments

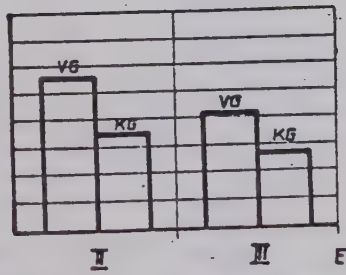


Graf. Darstellung 3: „Seitspagat" ($\bar{x}$) cm

1.1 Querschnitte

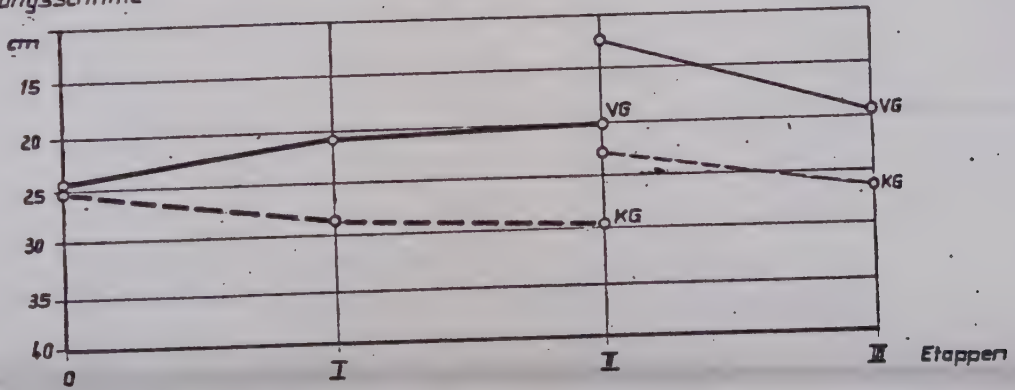


a.) zwischen beiden Gruppen



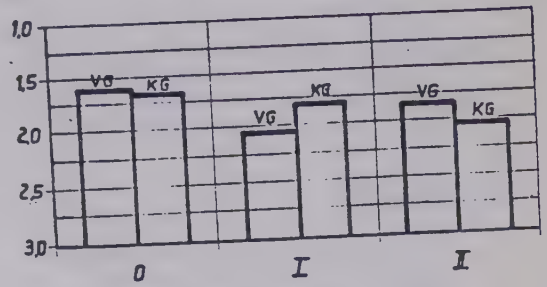
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

1.2 Längsschnitte

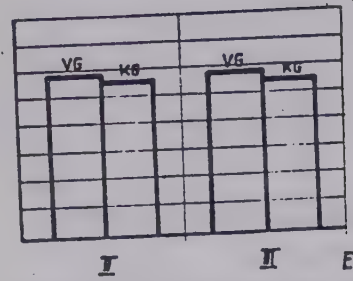


Graf. Darstellung 4 : „ Ausschultern " ($\bar{x}$)

1.1 Querschnitte

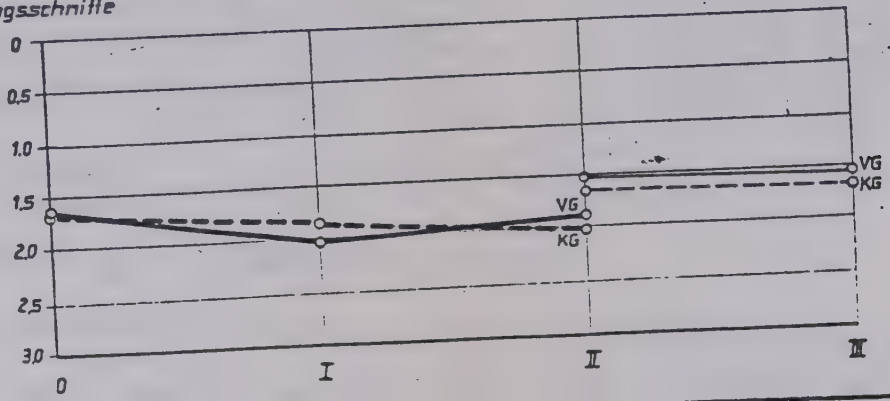


a.) zwischen beiden Gruppen.



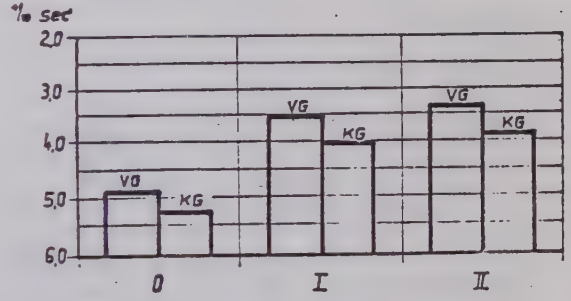
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

1.2 Längsschnitte

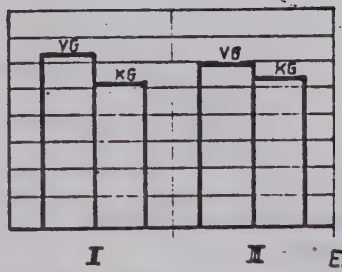


Graf. Darstellung 5 : „ Φ Reaktion " ($\bar{x}$) ‰ sec

1.1 Querschnitte

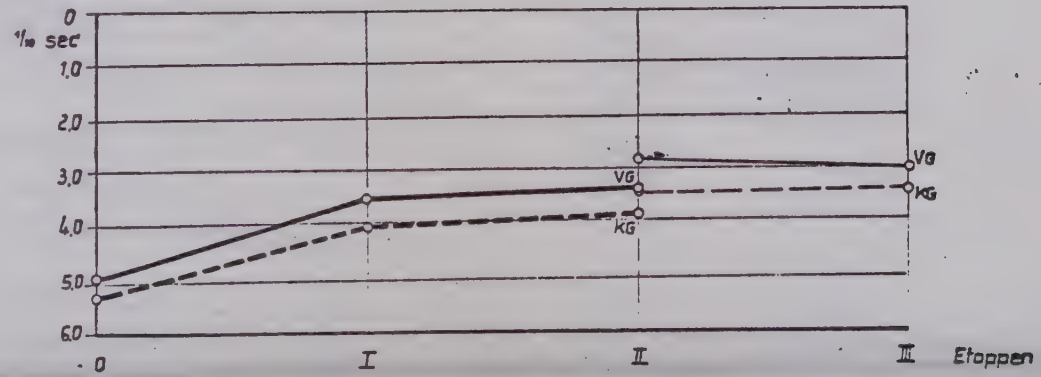


a.) zwischen beiden Gruppen



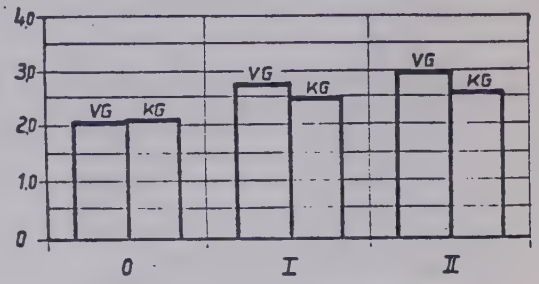
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

1.2 Längsschnitte

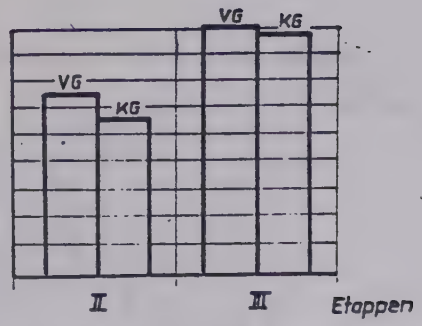


Graf. Darstellung 5 : „Φ Reaktion" ($\bar{x}$) Kennziffer

1.1 Querschnitte

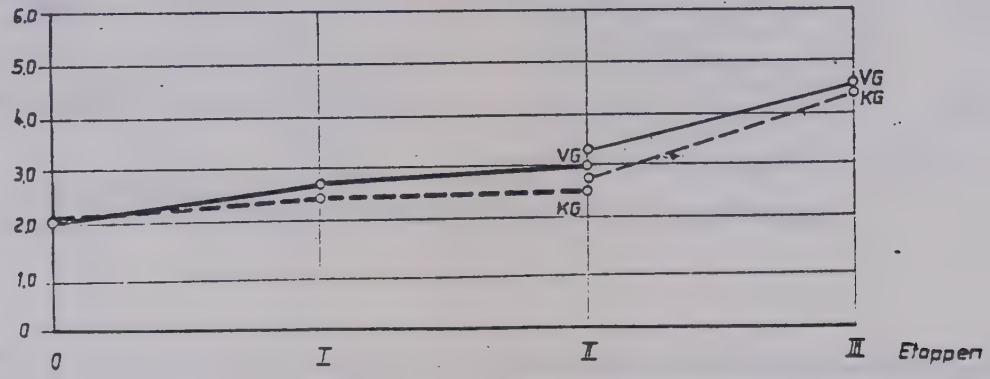


a.) zwischen beiden Gruppen



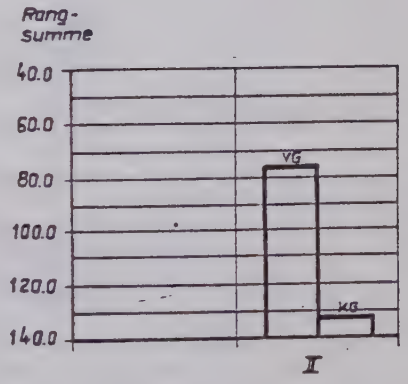
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

1.2 Längsschnitte

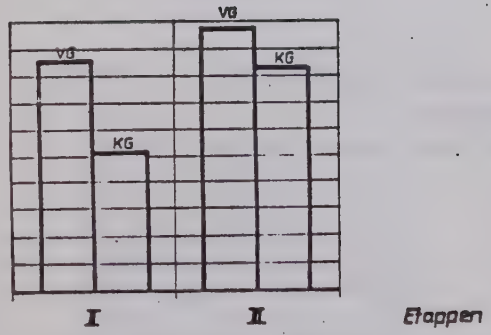


Graf. Darstellung 7 : „Schnellkraft Testbatterie" ($\bar{x}$) Rangsumme

1.1. Querschnitte



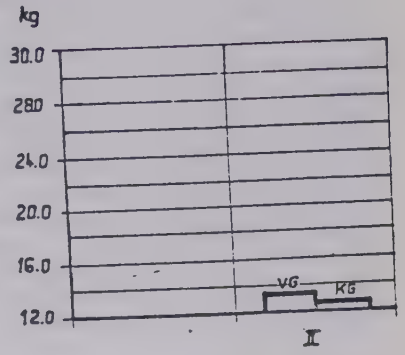
a.) zwischen beiden Gruppen



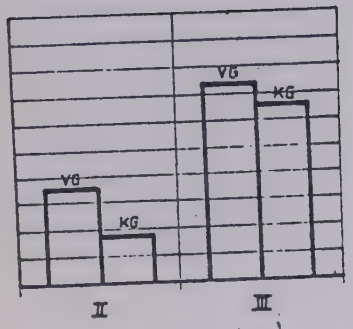
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Graf. Darstellung 8 : „ Armstreck - Maximalkraft " ($\bar{x}$) kg

1.1. Querschnitte



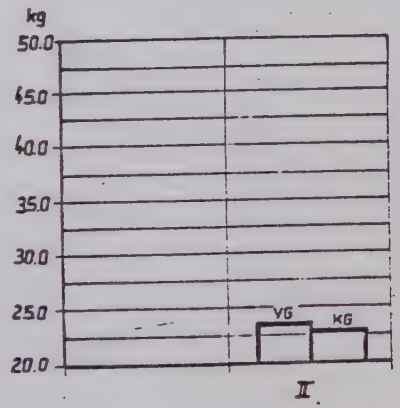
a.) zwischen beiden Gruppen



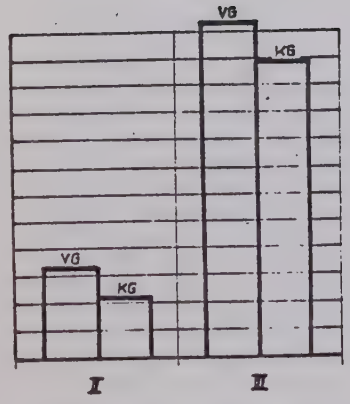
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Graf. Darstellung 9 : „ Beinstreck - Maximalkraft " ($\bar{x}$) kg

1.1. Querschnitte



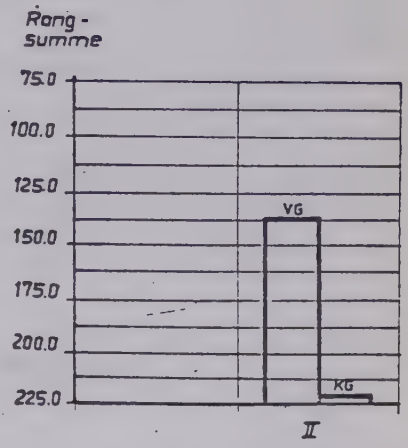
a.) zwischen beiden Gruppen



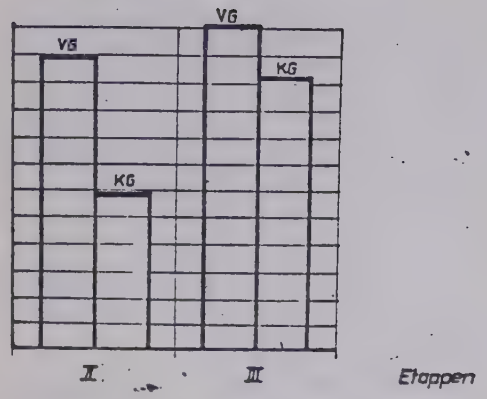
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Graf. Darstellung 10 : „ Kraft II Testbatterie " ($\bar{x}$) Rangsumme

1.1. Querschnitte



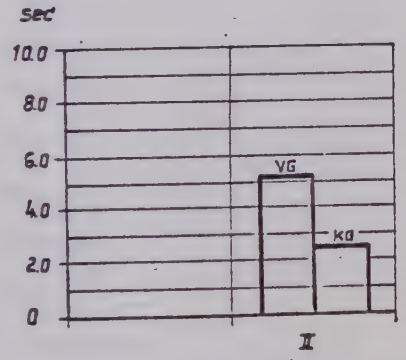
a.) zwischen beiden Gruppen



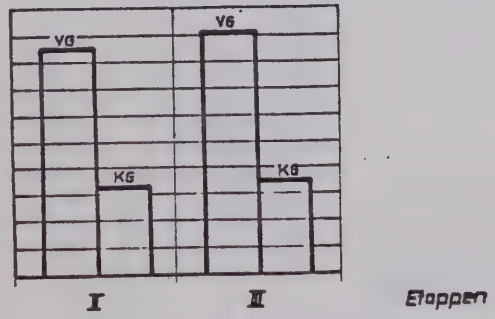
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Graf. Darstellung 11: „ Handstand " ($\bar{x}$) sec

1.1 Querschnitte



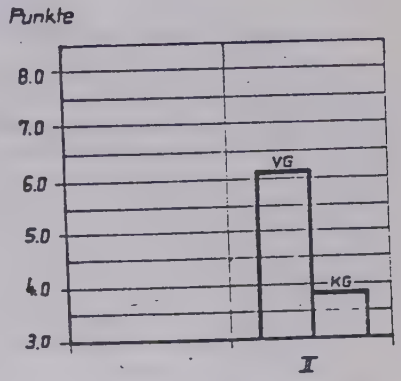
a.) zwischen beiden Gruppen



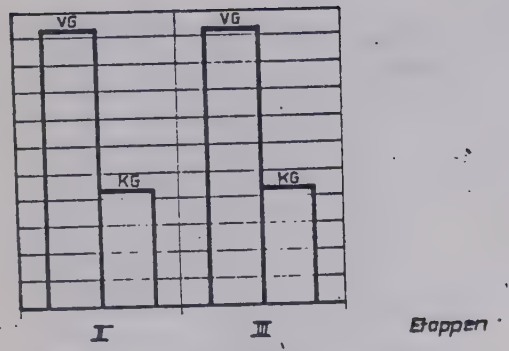
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Graf. Darstellung 12: „ Trampoline - Kür " ($\bar{x}$) Punkte

1.1 Querschnitte



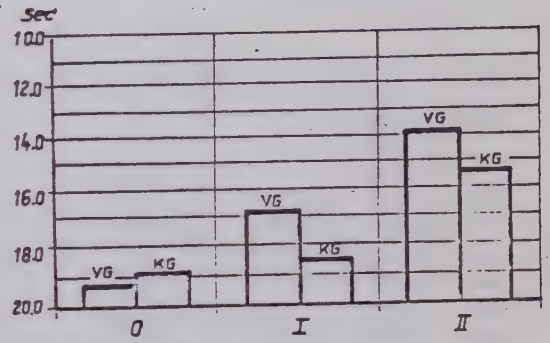
a.) zwischen beiden Gruppen



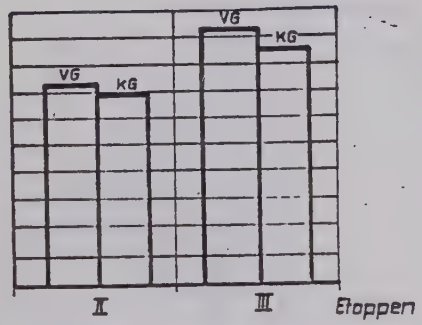
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Graf. Darstellung 13 : „ Prellballslalom " ($\bar{x}$) sec

1.1 Querschnitte

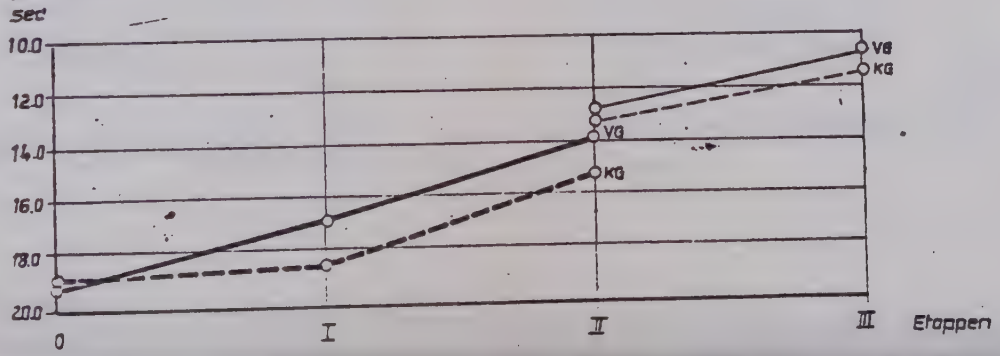


a.) zwischen beiden Gruppen



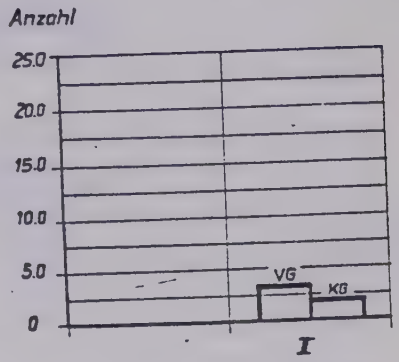
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

1.2 Längsschnitte

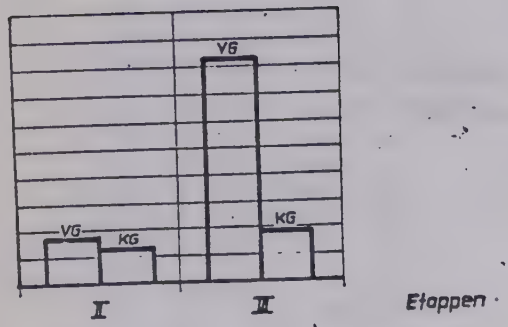


Graf. Darstellung 14: „2 Bälle rechte Hand" ($\bar{x}$) Anzahl

1.1 Querschnitte



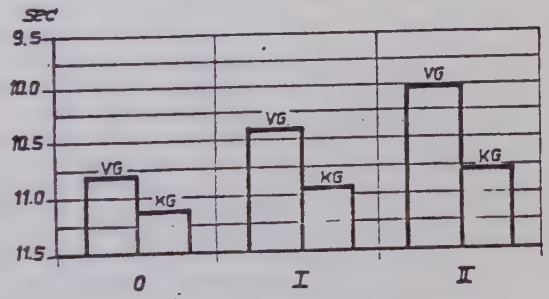
a.) zwischen beiden Gruppen



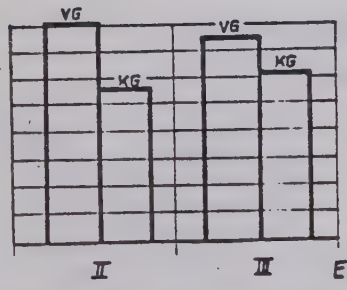
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Graf. Darstellung 15: „ 60 m - Lauf " ($\bar{x}$) sec

1.1 Querschnitte

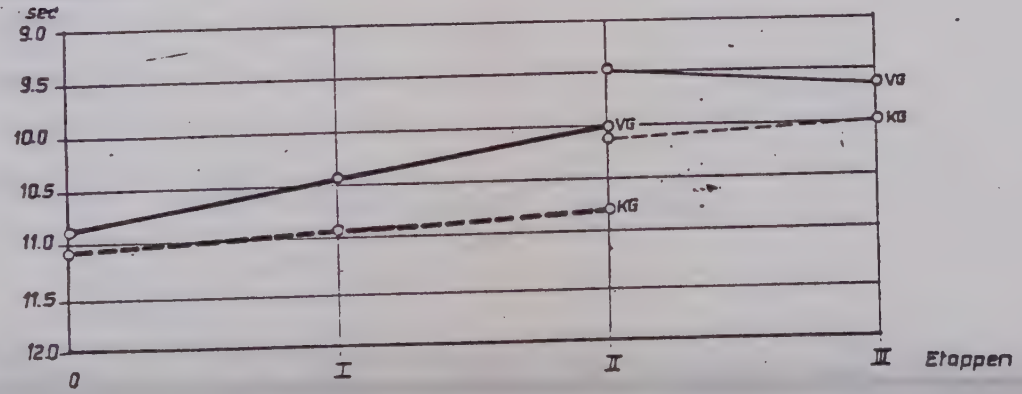


a.) zwischen beiden Gruppen



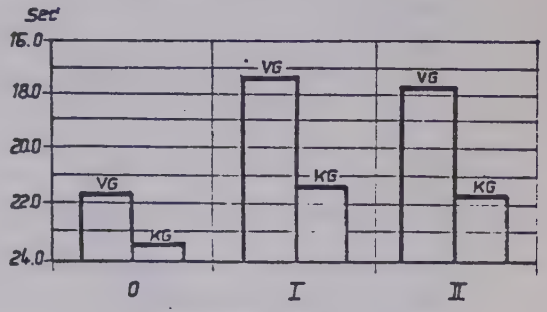
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

1.2 Längsschnitte

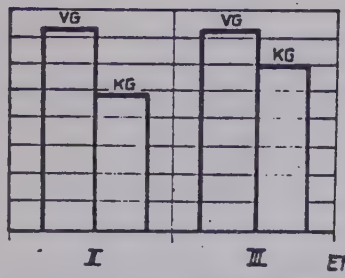


Graf. Darstellung 15: „Kosten-Bumerang" ($\bar{x}$) sec

1.1 Querschnitte

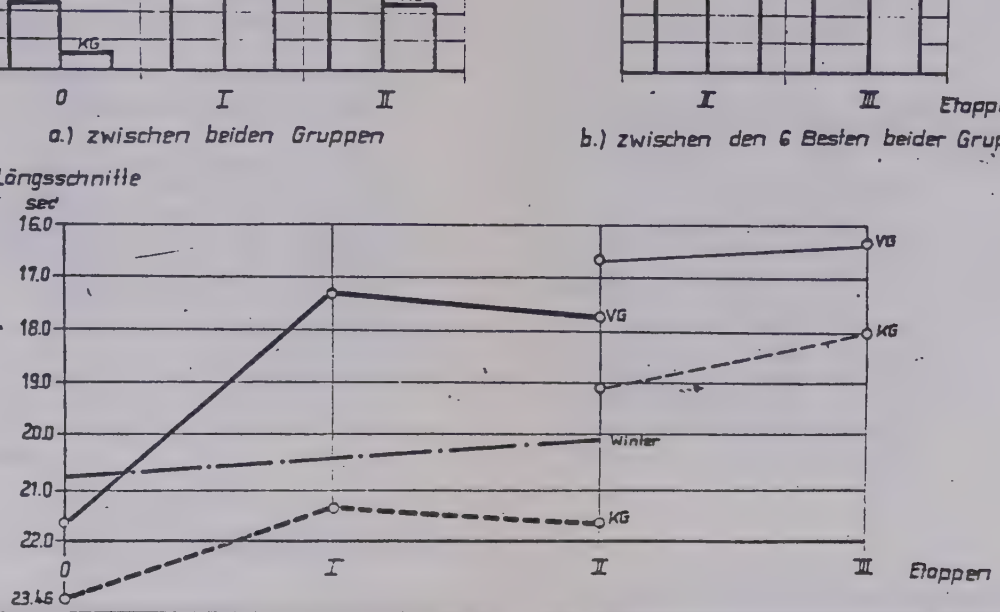


a.) zwischen beiden Gruppen



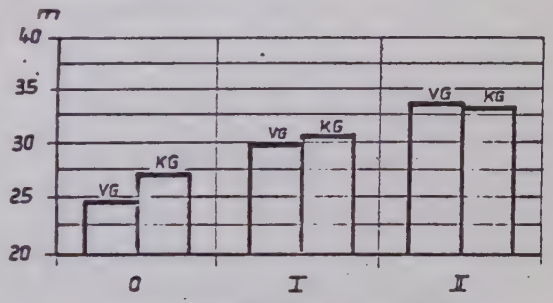
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

1.2 Längsschnitte

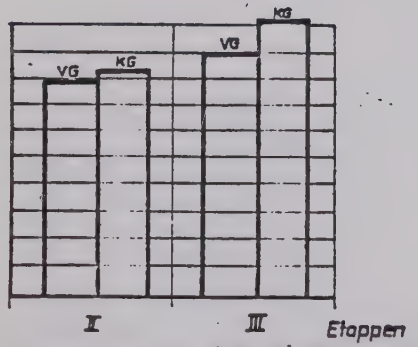


Graf. Darstellung 17: „Schlagballweitwurf" m

1.1 Querschnitte

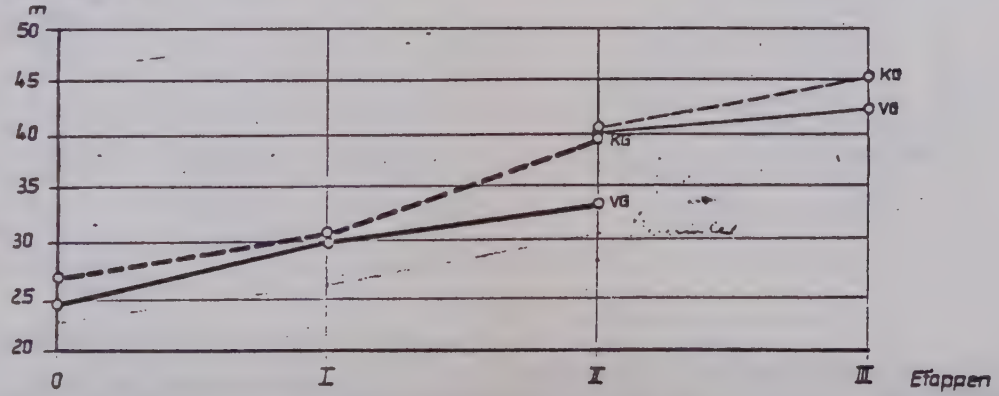


a.) zwischen beiden Gruppen



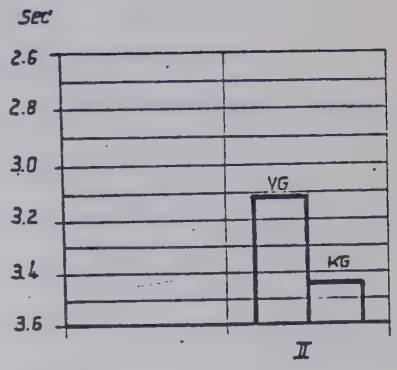
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

1.2 Längsschnitte

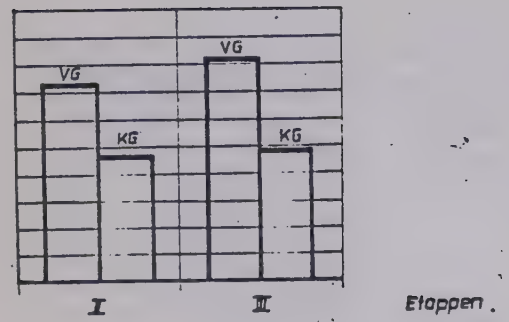


Graf. Darstellung 18: „ 800 m - Louf " ($\bar{x}$) sec

1.1 Querschnitte



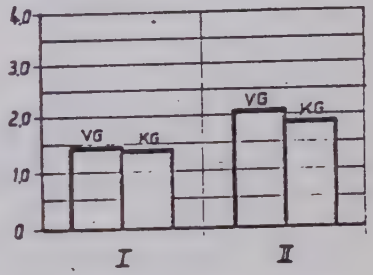
a.) zwischen beiden Gruppen



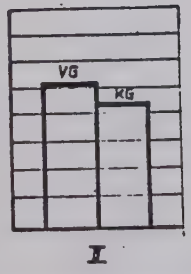
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Graf. Darstellung 13 : „ gemischte Reaktion nach Barth ($\bar{x}$) Kennziffer

1.1 Querschnitte

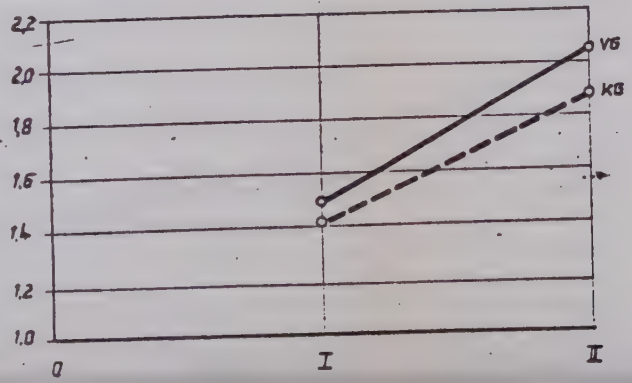


a.) zwischen beiden Gruppen



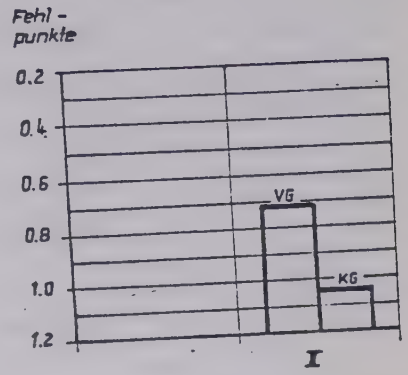
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

1.2 Längsschnitte

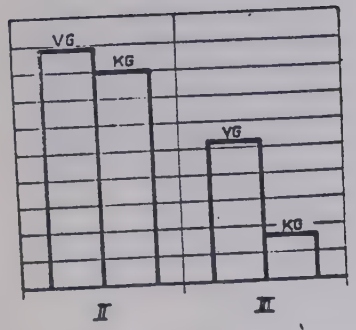


Graf. Darstellung 20: „spezielle Bewegungskoordination" ($\bar{x}$) Fehlpunkte

1.1 Querschnitte



a.) zwischen beiden Gruppen

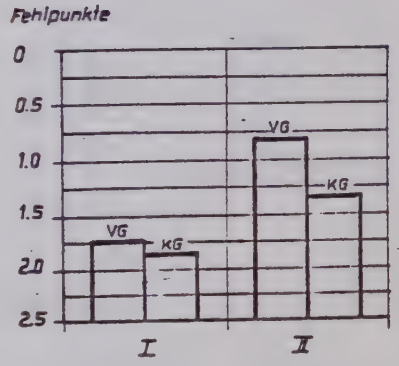


Etappen

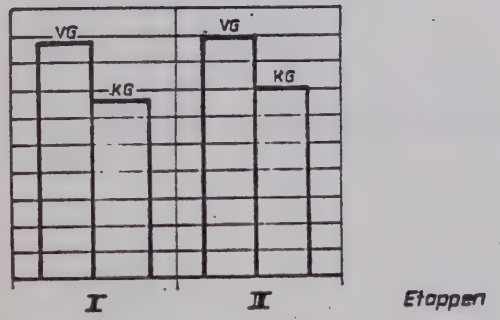
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen.

Graf. Darstellung 21 : „ Klingentechnik " ($\bar{x}$) Kennziffer

1.1 Querschnitte



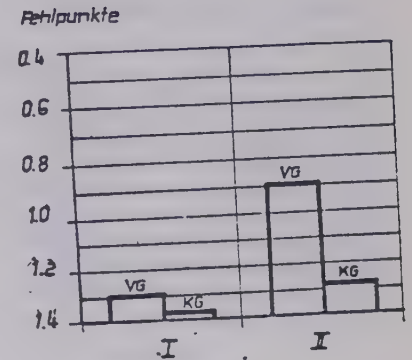
a.) zwischen beiden Gruppen



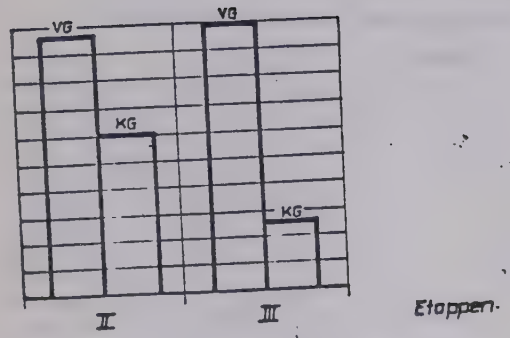
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Graf. Darstellung 22 : „ Beintechnik " ($\bar{x}$) Kennziffer

1.1 Querschnitte



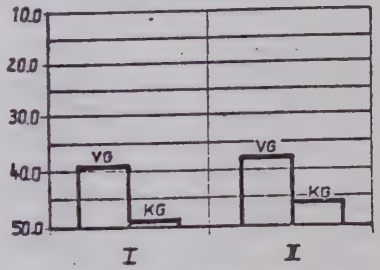
a.) zwischen beiden Gruppen



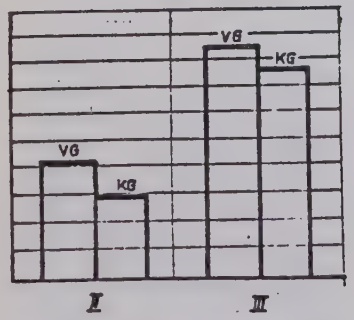
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Graf. Darstellung 23 : „ Paradevermögen " ($\bar{x}$) erh. Treffer

1.1 Querschnitte

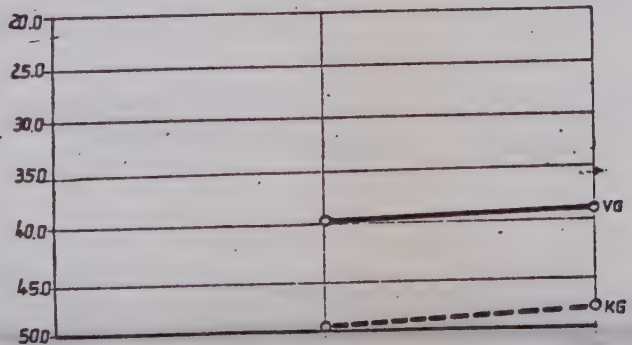


a.) zwischen beiden Gruppen



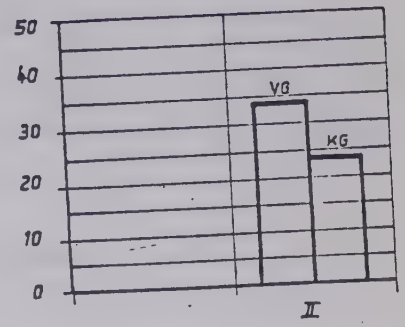
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

1.2 Längsschnitte

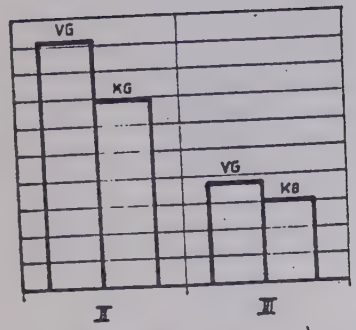


Graf. Darstellung 24 : „ Angriffsvermögen " ($\bar{x}$) ausget. Treffer

1.1 Querschnitte



a.) zwischen beiden Gruppen

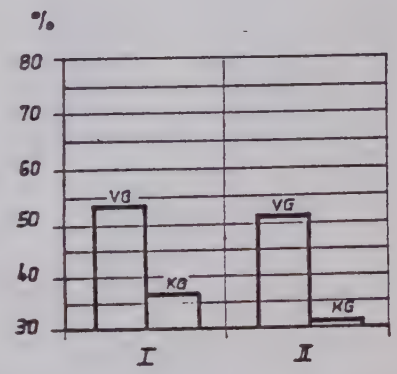


b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

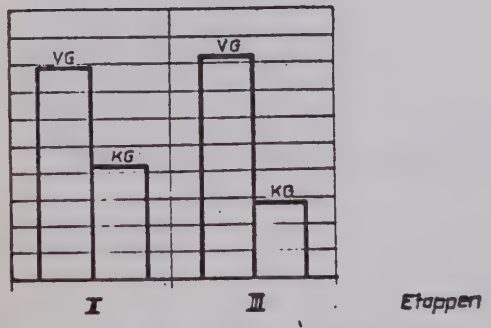
Etappen.

Graf. Darstellung 25.1: „ Wettkampfleistung " ($\bar{x}$) Sieg %

1.1 Querschnitte



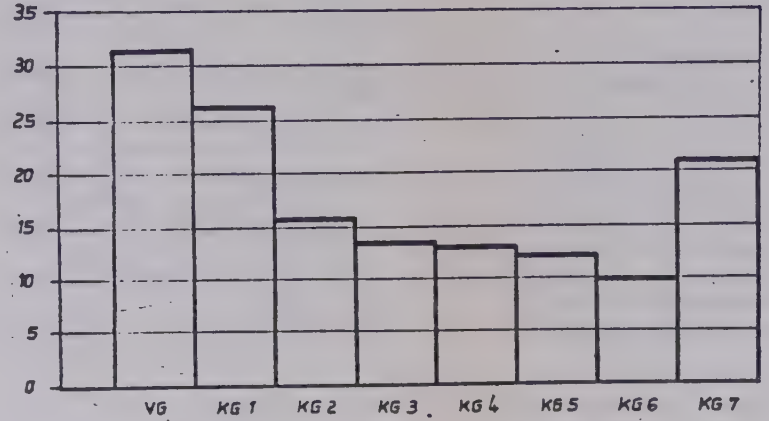
a.) zwischen beiden Gruppen



b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Graf. Darstellung **25.2** Wettkampfleistung Florett ($\bar{x}$)

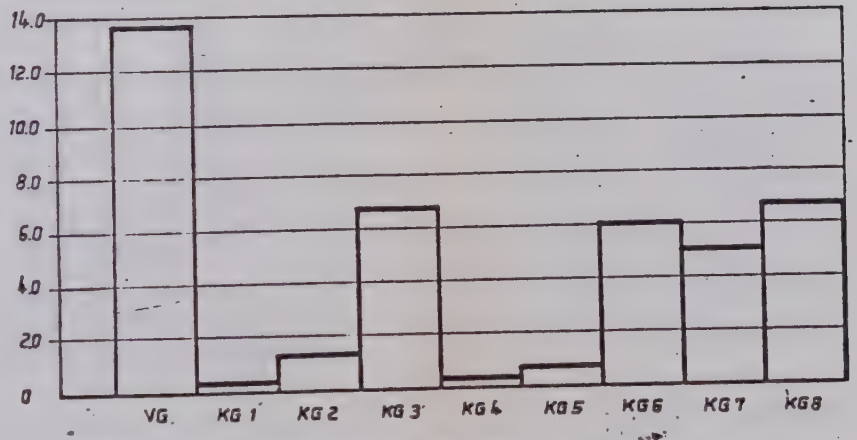
1. nach der I. Etappe



die 4 Besten jeder Sportgemeinschaft

Graf. Darstellung 25.3: Wettkampfleistung Florett ($\bar{x}$)

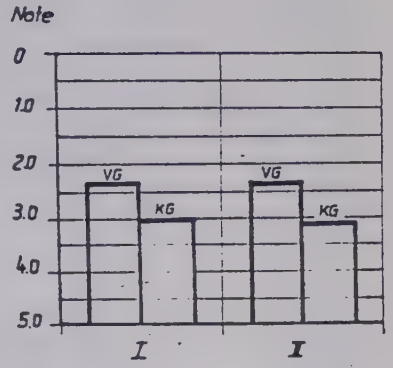
2. nach der II. Etappe



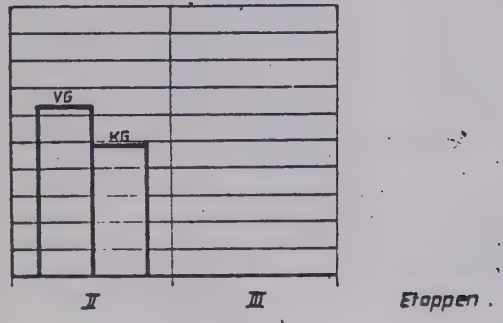
die 3 Besten jedes Bezirkes - Versuchsgruppe HSG DHfK stellte die Bezirksmannschaft

Graf. Darstellung 26: „ Fechttheorie " ($\bar{x}$) Note

1.1 Querschnitte



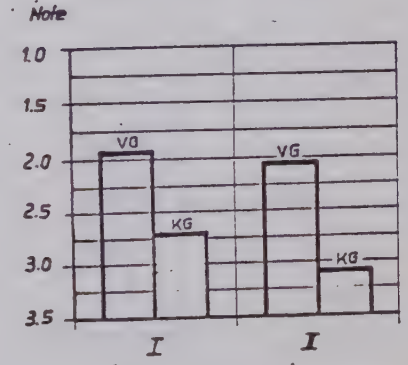
a.) zwischen beiden Gruppen



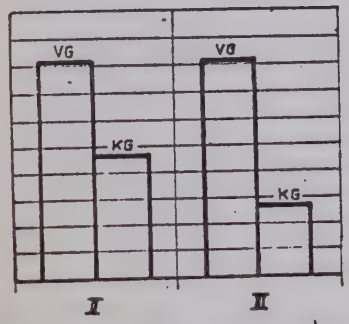
b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Graf. Darstellung 27 : „Leistungsbereitschaft" ($\bar{x}$) Kennziffer

1.1 Querschnitte

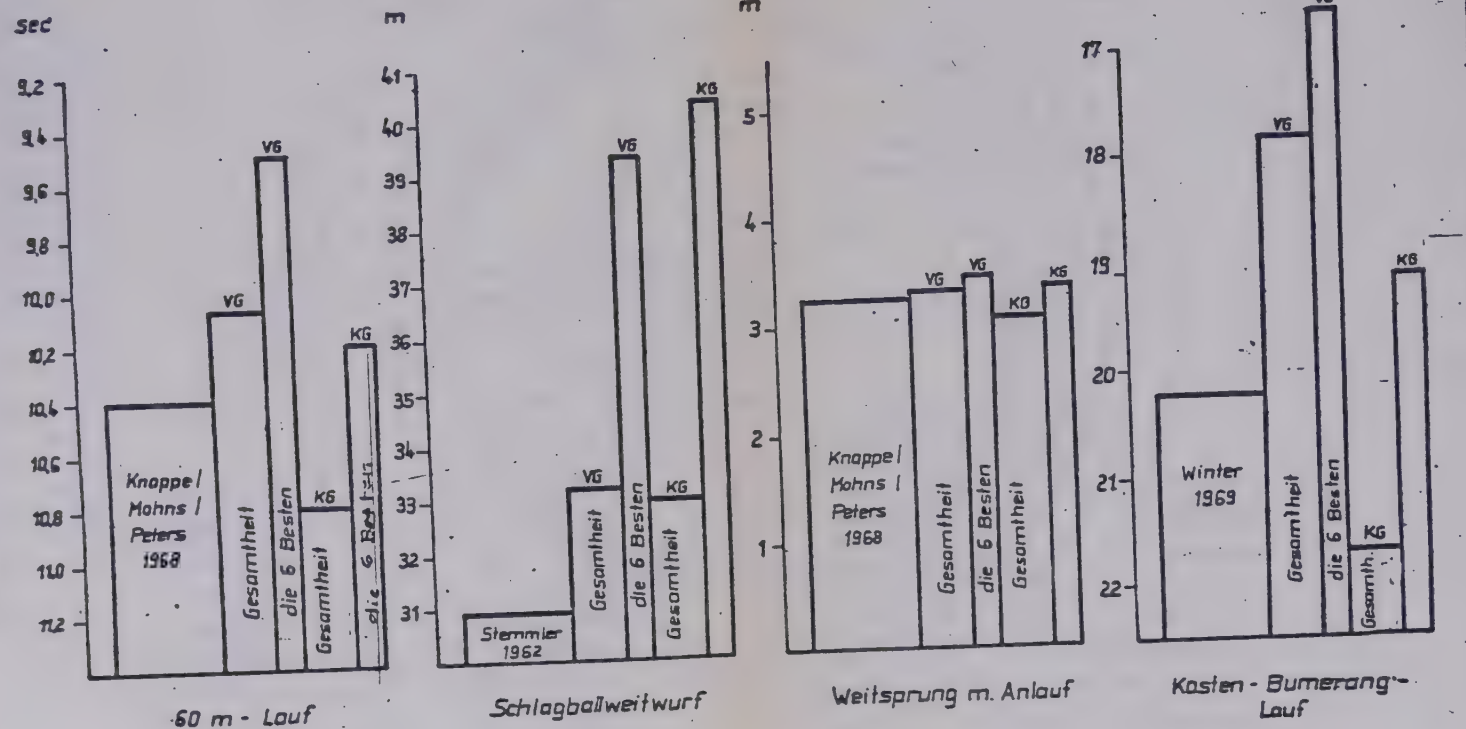
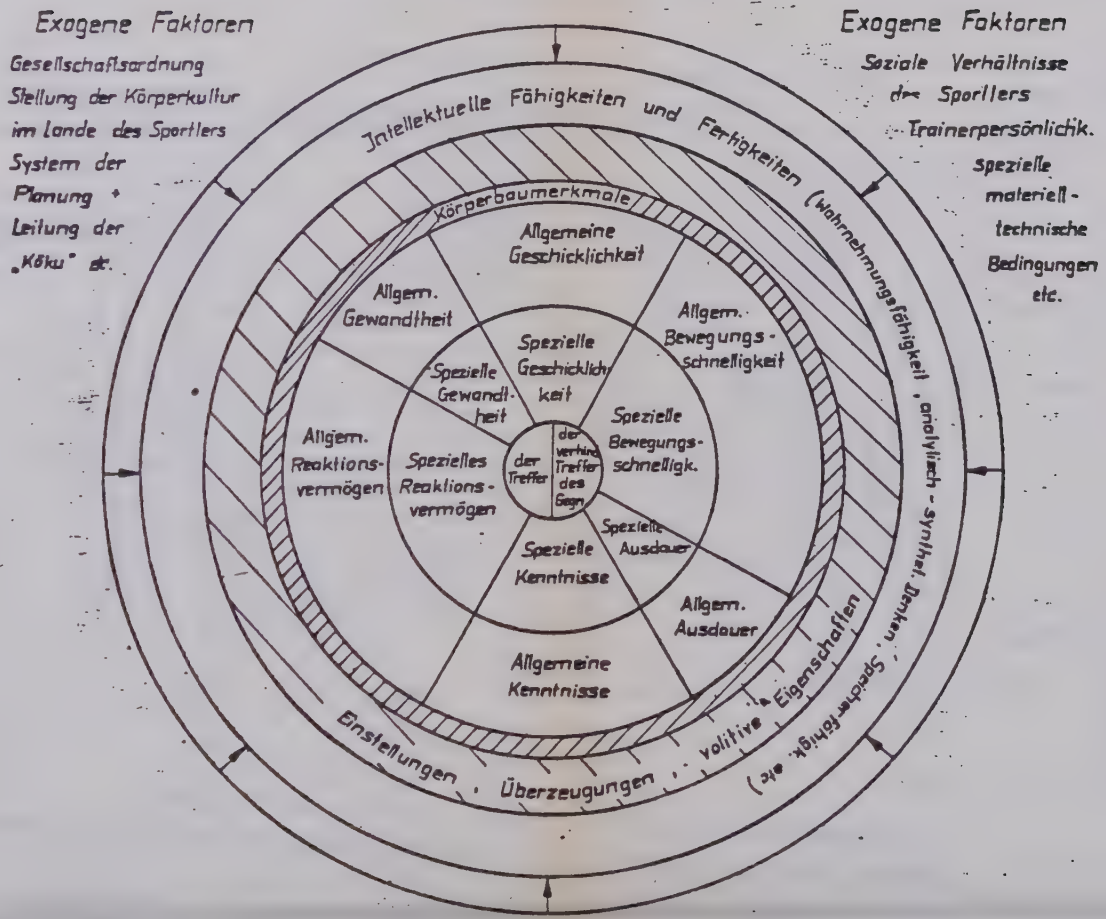


a.) zwischen beiden Gruppen



b.) zwischen den 6 Besten beider Gruppen

Graf. Darstellung 28: Stichprobenvergleiche mit Großzahluntersuchungen nach Abschluß der Fecht - Grundlagenausbildung



Wettkampf-Leistungsstruktur des Fechters